Tot.302

300期10万元大抽奖最后一期！随刊附赠读者回函表！

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



特稿 **虚幻引擎4** 启动引擎，启动未来！

攻略透解
- 口袋妖怪 黑·白2
- 女神异闻录 Persona 4 黄金版
- 链锯甜心/超凡蜘蛛侠

本期赠品



Gamehalo 蝙蝠侠 阿克汉姆城 游戏剧场 罗宾大战小丑女

Vita命 女神异闻录 Persona 4 黄金版 稻羽市一日游 | 新作影像 死亡空间3

极度混乱 喧哗试玩 | 洛城艳阳天 视频特辑 | 地铁大逃杀 人气动画短片

Gamehalo DVD+ 古墓丽影 精美海报

2012.7B 定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
9 771008 060006 14>

读游戏 横跨十万年的银河史诗

光环4 剧情抢先看

前线狙击 闪乱神乐 爆裂 红莲少女 | 无尽传说2 | 第2次机战OG | 死或生5

特别企划 新世纪游戏营销学系列讲座之——保险行业营销法

游戏名人堂 **街霸双雄** 西山隆志与小野义德

—— 任天堂直面会焦点报道 ——

加大版3DS公开

http://ipdf8.blog.163.com



http://ipdf8.blog.163.com

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

焦点——3
游戏情报站——4
PS电玩大本营——9
排行榜——12
黄金眼——14
新作短波——16
前线狙击——18
CAPCOM@UCG 27
特稿——28

游戏情报站要闻

3DS 明春再爆发！《怪物猎人 4》发售时间确定！ 4
X720 性能提升 6 倍，对应增强现实型眼镜? 4
Wii U 成本价 3 万日元? 游戏价格高达 100 美元? 5
E3 游戏批评家大奖《末日余生》独揽 5 大奖项 5

前线狙击

第 2 次超级机器人大战 OG 18
死或生 5 20
闪乱神乐 爆裂 红莲之少女 22
无尽传说 2 24

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

P3 焦点



任天堂直面会公开加大版3DS

实用技术 GUIDE & FAQ

攻略透解 P47



口袋妖怪 黑·白2

P56



链锯甜心

P34



女神异闻录 Persona 4 黄金版

P64



超凡蜘蛛侠

游戏进行时——33
攻略透解——34
特快专递——72
软硬兼施SP——74
3DS应援团——76

攻略透解

女神异闻录 Persona 4 黄金版 34
口袋妖怪 黑・白 2 47
链锯甜心 56
超凡蜘蛛侠 64

研究中心

FIFA 12 欧洲杯 DLC 72

P80 游戏名人堂



街霸双雄

西山隆志与小野义德

游戏文化 GAME & CULTURE

P86 读游戏



横跨十万年的银河史诗

光环背景全接触

多边共享——78
游戏名人堂——80
读游戏——86
玩家保健室——91
中国力量——92
自由谈——95
特别企划——98
风林火山VS——104
猎人训练营——106
指尖乐园——108



总第302期 7B

COVER STAFF

封面用图：《女神异闻录 Persona 4 黄金版》

封面设计：一刀

©Index Corporation 1996,2011.Produced by ATLUS

读编交流 EDITOR & READER



读编往来——110
小编寄语——116
发售表——118
游风艺苑——120

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者：

收藏日期：

http://ipdf8.blog.163.com

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

口袋妖怪 黑・白 2 15 47

3DS

跨界计划 光盘
闪乱神乐 爆裂 红莲之少女 22
失落的英雄 光盘
小龙斯派罗 巨人 17
勇气原点 飞翔妖精 光盘

PS3

FIFA 12 72
蝙蝠侠 阿克汉姆城 光盘
变形金刚 赛博坦的陨落 光盘
超凡蜘蛛侠 15 64
大神 绝景版 光盘
地铁 最后之光 光盘
第 2 次超级机器人大战 OG 18
黑暗血统Ⅱ 光盘
极度混乱 光盘
极品飞车 新最高通缉 光盘
狙击手 幽灵战士 2 光盘
乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄 14
链锯甜心 56
马达加斯加 3 15
荣誉勋章 战士 光盘
失落的星球 3 光盘
死或生 5 20
死亡空间 3 光盘
特别行动 战线 14
无尽传说 2 24
小龙斯派罗 巨人 17
邪恶联盟 凡尘之神 17
战地 3 增值版 光盘
职业进化足球 2013 光盘
终极地带 HD 光盘

PSP

喧哗番长 Bros. 东京决战 33
圆桌学生会 永恒的传说 16

PSV

机动战士高达 SEED BATTLE DESTINY 光盘
极品飞车 新最高通缉 光盘
乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄 14
女神异闻录 Persona 4 黄金版 14 34 光盘

Wii

卡比 20 周年纪念合集 光盘
皮克敏 2 光盘

Wii U

复仇者联盟 地球保卫战 光盘
黑暗血统Ⅱ 光盘
荣誉勋章 战士 光盘
邪恶联盟 凡尘之神 17

X360

FIFA 12 72
ROOT DOUBLE 15
蝙蝠侠 阿克汉姆城 光盘
变形金刚 赛博坦的陨落 光盘
超凡蜘蛛侠 15 64
地铁 最后之光 光盘
复仇者联盟 地球保卫战 光盘
黑暗血统Ⅱ 光盘
极度混乱 光盘
极品飞车 新最高通缉 光盘
剑之街的异邦人 16
狙击手 幽灵战士 2 光盘
乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄 14
链锯甜心 56
马达加斯加 3 15
荣誉勋章 战士 光盘
失落的星球 3 光盘
死或生 5 20
死亡空间 3 光盘
特别行动 战线 14
小龙斯派罗 巨人 17
邪恶联盟 凡尘之神 17
战地 3 增值版 光盘
职业进化足球 2013 光盘
终极地带 HD 光盘
重铁骑 光盘

Gamehalo — 本期光盘精选内容













游戏剧场
蝙蝠侠 阿克汉姆城
罗宾大战性感小丑女

游戏试玩
极度混乱
喧哗试玩

特别收录
洛城艳阳天 视频特辑
动画 地铁大逃杀

Vita命
女神异闻录 Persona 4 黄金版
稻羽市一日游
高达SEED BATTLE DESTINY
试玩演示

新作影像集锦
复仇者联盟 地球保卫战
死亡空间3
荣誉勋章 战士
变形金刚 赛博坦的陨落
战地3 增值版
勇气原点 飞翔妖精
黑暗血统Ⅱ
卡比20周年纪念合集
失落的英雄
地铁 最后之光
极品飞车 新最高通缉
大神 绝景版
皮克敏2
职业进化足球2013
跨界计划
狙击手 幽灵战士2
重铁骑
失落的星球3
Square Enix次世代家用机引擎演示

电影前线
生化危机5 惩罚 | 逃离德黑兰
新特警判官 | 飓风营救2

ENDING SONG
终极地带HD 主题曲

本期光盘特别附赠
UCG301游风艺苑作品

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/5a-Uy5iBseQ/
密码:DBZ715A88L

特别说明
Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16:9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①女神异闻录 Persona 4 黄金版	Atlus ②	角色扮演 ③
④PSV ペルソナ4 ザ・ゴールデン ⑤		⑥ 日版
2012年6月14日 ⑦	1人 ⑧	7329日元 ⑨
无对应周边 ⑩		⑪对应玩家年龄：15岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
业务总监：肖时友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：马 骏

编　　委：冯 健
王锐愚
衣山川

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
制　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2012年7月16日
定　　价：人民币12.00元

http://ipdf8.blog.163.com

文 星夜 美编 NINA

任天堂直面会 公开加大版3DS

今年6月初，《日本经济新闻》曾经报道任天堂将会推出屏幕尺寸加大的新型号3DS，随后任天堂官方表示该报道为谣言。但是事实表明《日本经济新闻》的报道并非虚构。在6月22日，任天堂举办了网络发布会"Nintendo Direct"，正式公布了尺寸加大的"3DS LL"（美版名为3DS XL）！

焦点 OUR FOCUS

3DS LL即将上市！



这次Nintendo Direct的最大焦点自然是3DS LL，这款新机型为何没有在E3展上公布，而是选择在半个多月后通过网络发布会的形式公布？这一点任天堂并未给出明确说法。有传闻说任天堂的E3发布会本来已经准备了3DS LL的发布阶段，但是不知何故被临时取消，以至于任天堂发布会缺乏亮点。

3DS LL在7月底发售时，将会提供白色、红黑和银黑三种款式；而8月中旬在美国推出"3DS XL"时，将会提供红色和蓝色两种。3DS LL的造型与3DS基本相同，不过下屏幕下方的SELECT、HOME和START键有所不同，机身的塑料感更强。另外，上屏幕面积大幅增加90%，屏幕两边的边缘缩窄，不会让人觉得"浪费地方"。为了确保游戏的兼容性，3DS LL只是提高了屏幕尺寸，解析度不变。而玩家所期待的右摇杆也没有添加。由于机身尺寸增加，任天堂可以为3DS LL配备更大容量的电池，使其玩3DS游戏时的续航时间从3～5小时增加到3.5～6.5小时；玩NDS游戏的续航时间从5～8小时增加到6～10小时。而充电时间还是3.5小时不变。

另外需要注意的是，3DS LL的包装内不含充电器和专用充电底座，玩家需要单独购买（价格与现有机种相同）。不过值得欣慰的是，3DS LL的内附SD卡容量将由2GB增加为4GB，这是考虑到未来将会有更多游戏以网络下载的方式提供。



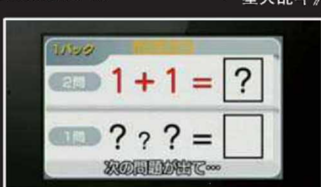
▲3DS与3DS LL的大小对比。

发售时间：7月28日（美版8月19日）
定价：18900日元（美版199美元）
屏幕尺寸：4.18英寸（3DS为3.02英寸）
本体尺寸：93×156×22mm（比3DS大46%）
重量：336克（3DS为235克）

两大巨作为3DS LL护航

为了给3DS LL造势，在这款新机型上市同日，任天堂将推出两款大作。首先是NDS时代成为社会现象的"脑白金"将卷土重来，川岛隆太教授监修的《非常锻炼脑力的5分钟魔鬼训练》（简称《鬼训练》）将于7月28日同步发售，定价为3800日元。E3展上公开的《新超级马里奥兄弟2》也确定将于7月28日发售，定价为4800日元，将采用华丽的金色包装盒。这两款游戏也会同时在任天堂eShop上提供下载版。任天堂确认《新超级马里奥兄弟2》发售后将提供付费DLC，其内容主要是"Coin Rush"模式的新关卡。







NBGI开发《任天堂全明星大乱斗》



这次发布会的另一个惊喜是《任天堂全明星大乱斗》的新作项目终于落实。此前任天堂曾在E3 2011的发布会上表示樱井政博将为Wii U/3DS开发《任天堂全明星大乱斗》新作，在这次发布会上，本作确定由NBGI开发，樱井政博的Sora公司负责企划与指导监督。《山脊赛车7》制作人小林贤也将担任本作的制作人，"《传说》系列"的樋口义人担任导演。NBGI方面表示正在集结一个前所未有的梦幻团队将本作打造成一流作品。而樱井政博表示本作的开发才刚刚启动，3DS和Wii U版正同步开发中，可能需要玩家耐心等待较长时间。

《AKB48＋Me》秋季发售

角川游戏开发的3DS养成模拟游戏《AKB48＋Me》也在这次发布会上公开。AKB48的成员们将会以Mii的造型登场，玩家扮演一位实习生，目标是在3年内通过选拔，成为AKB48的正式成员，然后参加各种演艺活动。游戏中还会发生与AKB48成员之间的友情事件。



http://ipdf8.blog.163.com

游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

新闻资讯 游戏情报站

DIGEST 本期大事记

06.18 一份关于“次世代Xbox”的56页文件在网上泄露，资料显示“X720”将对应充满科幻色彩的增强现实型眼镜Fortaleza，让游戏脱离电视屏幕。

06.20 E3“游戏批评家大奖”评奖结果揭晓，索尼成为最大赢家，《末日余生》独揽5项大奖。

06.21 索尼于广东从化市举办的“广东动漫城”成立大会上宣布成立“广东索尼电脑娱乐”（SCEGD）。

06.22 任天堂召开“Nintendo Direct”网络发布会，正式公布尺寸加大的3DS LL，确定将于7月28日上市，定价18900日元。同时确定《任天堂全明星大乱斗》新作由NBGI开发。

06.26 台北游戏开发者大会在台北国际会议中心举办，全球众多知名制作人分享了大作开发经验。

06.29 由于《虐杀原型2》的失败，该作开发商Radical Entertainment被Activision关闭。

06.30 Capcom在东京举办“Capcom Summer Jam”，公布3DS《怪物猎人4》最新预告片，确认该作将于2013年春季发售。

06.30 Vivendi计划甩卖其所持有的Activision Blizzard逾六成股份。

3DS明春再爆发！《怪物猎人4》发售时间确定！

6月30日，Capcom在东京国际展览中心举办了“Capcom Summer Jam”活动。这次活动的最大焦点是公布了3DS版《怪物猎人4》的最新预告片，游戏的LOGO已经确定，在预告片的最后确认其将于2013年春季发售。

从这次公布的预告片来看，本作非常注重多层次的场景结构，在战斗中，“攀爬”成为一种重要技能。本作的场景风格也和过去有很大的区别，场景似乎更为宏大，配色更加鲜艳。预告片中的一幕可以看到一个巨大的金色平原。

“Capcom Summer Jam”活动持续两天，除了《怪物猎人4》外，还有《生化危机6》等关注作品的新情报。





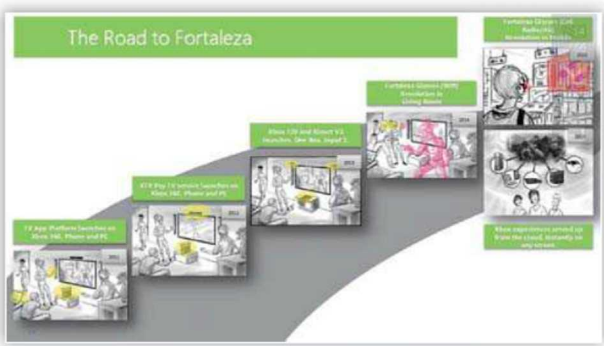


X720性能提升6倍，对应增强现实型眼镜？

最近一份关于“次世代Xbox”的56页文件在网上泄露，文件中显示，所谓的“X720”将于2013年发售，定价为299美元，将包含动作侦测功能全面进化的“Kinect V2”。

根据这份真伪未明的文件，新版Kinect能够同时侦测四个人的动作，而且会适应任何客厅环境。而“X720”本身将搭载蓝光光驱，性能将会是X360的“4到6倍”，采用有6到8颗2GHz速度的ARM/x86 CPU内核，以及一个1GHz的64ALU GPU，内存为4GB DDR4。“X720”的总造价目标为225美元，以299美元销售不会亏损，甚至可能还有一点点利润。

有趣的是，文件中还指出一个在之前的传闻中从未提过的新特性——“X720”将支持一款利用增强现实技术的眼镜，叫做“Fortaleza”，预定于2014年发售。这款眼镜似乎类似于谷歌的“Google Glass”，能够将游戏画面与现实结合，获得更奇妙的游戏体验。眼镜本身将支持Wi-Fi和4G网络。从示意图来看，戴上这种眼镜后，游戏画面就不用局限于电视屏幕，而是将进入现实，就算你背对着电视机，也能与呈现在眼镜里的敌人战斗。当然你也可以像“Google Glass”一样戴着这种眼镜出门。



文件中还指出，“X720”将会有“永远开机”的功能，应该是类似于平板电脑的时刻待机功能，平常不需要关机。微软相信“X720”在10年内销量会超过1亿台。文件的最后提出了“云价值提案2015”，未来的软件与服务都将通过云技术提供，此后玩家就不用再购买新主机。

只有20%的玩家能够看到最后一关，这真是可怕的事实，让我们非常非常难过。



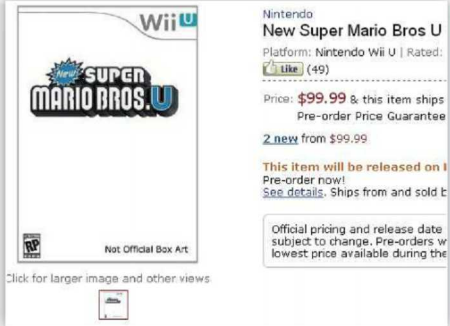
《杀手47赦免》制作人Tore Blystad表示，根据统计数据推算，大概只有两成的玩家能将该作通关，而且大部分游戏的通关率都是这么低。因为玩家很容易厌腻，玩着玩着就失去了继续玩下去的动力。因此很多开发商将最精彩的关卡提到前期。不过IO Interactive不会因此改变《杀手47赦免》的关卡顺序。

业界声音

http://ipdf8.blog.163.com

Wii U成本价3万日元？游戏价格高达100美元？

最近全球多家网络零售商开始接受Wii U的预订，而预订的价格之高相当惊人。首先是德国亚马逊给出了399欧元（约3200元人民币）的预订价格，发售时间是12月21日。该站中声明，任天堂尚未公布Wii U的价格，目前给出的预订价为亚马逊自己猜测的价格。



接着美国亚马逊和GameStop也提供了一些Wii U重要作品的预订价格，包括《皮克敏3》、《新超级马里奥兄弟U》、《跳舞吧4》等，其价格全部为100美元。对于这些超越常识的游戏定价，任天堂官方很快做出回应，表示其仅为零售商的猜测价格。

在接受日本《每日新闻》报采访时，任天堂社长岩田聪表示，在Wii U的定价方面，"我们不会犯与3DS一样的错误，当时3DS的价格被消费者普遍认为过高。"任天堂的其他高层也已经表态Wii U的价格"将会是合理的"。根据《每日新闻》援引某权威分析家的推测，Wii U至少要卖3万日元才能盈亏持平，若低于此价格就要亏本。

E3游戏批评家大奖《末日余生》独揽5大奖项

E3展之后，由各大媒体参与评选的"游戏批评家大奖"是每年E3的官方权威大奖，是一个在业界极具影响力的奖项。今年的游戏批评家大奖有34家媒体参与评选，最终顽皮狗开发的《末日余生》以绝对优势胜出，捧走了5个重要奖项，包括最有分量的"展会最佳作品奖"。此外SCE还有多款游戏获奖，是本次游戏批评家大奖毫无争议的最大赢家。另外一个备受关注的奖项——"最佳硬件奖"则是由Wii U获得。



E3 2012游戏批评家大奖获奖名单

奖项名称	作品名	开发商	发行商	对应平台
展会最佳作品	末日余生	顽皮狗	SCE	PS3
最佳原创游戏	末日余生	顽皮狗	SCE	PS3
最佳家用机游戏	末日余生	顽皮狗	SCE	PS3
最佳动作冒险游戏	末日余生	顽皮狗	SCE	PS3
音效特别奖	末日余生	顽皮狗	SCE	PS3
最佳掌机/手机游戏	Sound Shapes	Queasy Games	SCE	PSV/PS3
最佳动作游戏	光环4	343 Industries	Microsoft	X360
最佳角色扮演游戏	南方公园 真理之杖	黑曜石	THQ	PS3/X360
最佳格斗游戏	Injustice: Gods Among Us	NetherRealm	WBIE	PS3/X360/Wii U
最佳竞速游戏	极品飞车 新最高通缉	Criterion	EA	PS3/X360
最佳体育游戏	FIFA 13	EA Canada	EA	PS3/X360
最佳社交/休闲游戏	舞蹈中心3	Harmonix	Microsoft	X360
最佳体感游戏	舞蹈中心3	Harmonix	Microsoft	X360
最佳在线多人游戏	光环4	343 Industries	Microsoft	X360
画面特别奖	星球大战1313	LucasArts	LucasArts	未定
画面特别奖	监察风云	Ubisoft Montreal	Ubisoft	PS3/X360
创新特别奖	监察风云	Ubisoft Montreal	Ubisoft	PS3/X360

《无尽之剑》利润惊人

Epic Games的Tim Sweeney最近在台北游戏开发者大会期间透露，按照人力的投入产出比计算，iOS的《无尽之剑》是Epic有史以来利润最高的游戏，比《战争机器》还高。今年1月，Epic曾表示"《无尽之剑》系列"总收入超过3000万美元。Sweeney认为，像《COD》那种一年投入1亿美元开发的游戏是无法长期维持的，免费游玩的低投资游戏才是业界的未来。

《FF》大规模开发体制终结

在台北游戏开发者大会期间，《最终幻想XIII-2》导演鸟山求表示，在Square Enix，做《最终幻想XIII》那样的大作需要庞大的图像数据，最多的时候有200多人在同时开发该作，包括180名美工、30名程序员和36名设计师，这导致开发小组之间出现不少的沟通问题，在质量测试时也出现了问题。为了避免这些问题，以及节约成本，今后SE将尽可能避免内部的大规模开发，将尽可能多的开发工作外包。



INFO 新闻短波

皮克斯参与《战争机器 审判日》

Epic Games的开发总监Rod Fergusson日前透露，《战争机器 审判日》的开发获得了著名动画电影制作公司皮克斯的帮助，在剧情与叙事方式上将因为皮克斯的参与而更有保障。

X360合约机全面铺开

今年5月开始在微软专卖店销售的99美元X360合约机，最近也开始在美国的BestBuy、GameStop等连锁店销售，意味着这种将主机与服务捆绑销售的模式正式进入大规模铺开的阶段。

《古墓丽影》还有一作？

水晶动力工作室的全球品牌经理Karl Stewart日前表示，2013年发售的《古墓丽影》只是劳拉新冒险的开始，至少还要再做一款游戏才能将其起源故事讲完。

Take-Two无意支持Wii U

Rockstar母公司Take-Two的首席执行官Strauss Zelnick日前表示，Take-Two目前没有为Wii U开发其任何M级游戏的计划，他对Wii U吸引核心玩家的能力表示怀疑。

《监察风云》电影版？

《监察风云》在今年E3上展出后大受关注，随后育碧就注册了"Watch-Dogsmovie.com"和"Watch-Dogsthemovie.com"等与该作电影版有关的域名。此外据传派拉蒙将会拍摄《分裂细胞》的电影版。

《黑道圣徒4》明年发售

THQ日前宣布，《黑道圣徒3》的新资料片《Enter the Dominatrix》将会取消，目前正在开发中的内容将会变成《黑道圣徒4》的基础，预定于2013年发售。



世嘉欧洲大撤退

世嘉公司于6月28日宣布，从7月1日起将关闭5家发行办事处，分别位于法国、德国、西班牙、澳大利亚和比荷卢（比利时、荷兰、卢森堡三国经济联盟）。今后世嘉的游戏将通过其他发行商在这些国家发行。

平井一夫正式脱离SCE

SCE于6月25日进行了人事调整，索尼集团CEO平井一夫将不再兼任SCE董事会长，不过今后仍然会以非全职董事的身分偶尔参与SCE的董事会议。SCE董事会将增加一些重要人员，包括索尼创始人盛田昭夫的侄子盛田厚。

http://ipdf8.blog.163.com

INFO 新闻短波

Media Molecule 原创新作

《小小大星球》开发商Media Molecule最近发布的招聘广告显示，其正在开发的游戏是原创新作，将会比《小小大星球》"更具野心"。

索尼神秘 PS4 游戏

据报道，已经被索尼关闭的Zipper Interactive原本正在开发两款游戏，一款是PS3游戏，另外一款则是PS4游戏，有多人模式，至于该作是否被转到其他工作室，目前未知。

Wii U 网络免费

在任天堂的股东大会上，岩田聪确认Wii U的网络服务将免费向玩家提供，就像PSN一样。他认为这样有利于提高软硬件销量。



《极品飞车》电影版

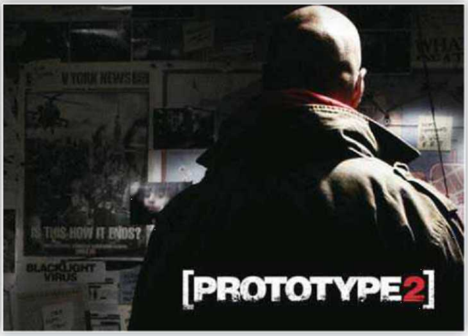
EA与梦工厂日前宣布，电影版《极品飞车》将从2013年初开始拍摄，计划2014年上映。本片导演由《勇者行动》的Scott Waugh担任。



《虐杀原型2》惨败，开发商倒闭

在经营了20年之后，Radical Entertainment将会被关闭。Activision的音效总监Rob Bridgett日前在其Twitter上确认了这则消息，之后Activision官方也发布了正式声明："Radical是一家非常有才华的工作室，是Activision的重要合作伙伴。虽然我们在《虐杀原型》上投入了大量金钱，但是并没有获得足够的商业回报。进行全面评估后，我们决定关闭Radical Entertainment。"

Radical的《虐杀原型2》在今年4月发售后销量惨淡，在风险剧增的当今游戏业界，一款大作的惨败足以导致一家工作室的倒闭。2005年VU Games收购了位于温哥华的Radical，3年后VU Games与Activision合并成立Activision Blizzard。过去Radical曾经开发了《辛普森一家》、《疤面煞星》、《绿巨人》等根据影视作品改编的游戏，累计销量超过3000万套。如今此类游戏全面衰退，Radical因而走向了穷途末路。



日本游戏公司薪资榜发布，Square Enix居首

日本的行业薪资调查网站"年收实验室"最近发布了日本游戏公司的年收排名报告。在这份报告中，Square Enix Holdings以2168万日元的人均年薪高居日本游戏公司收入榜首，比排名第二的索尼高出一倍不止，任天堂则是排名第三。对于这份收入报告，日本的网友们普遍表示质疑，不仅是因为Square Enix的人均收入高得离谱，就算是其他公司的收入似乎也和普通员工的实际感受不符。需要注意的是，报告中给出的是"人均值"，因为存在部分高层大幅提升均值的情况，通常平均值会明显高于更能代表普通员工收入水平的"中位数"。至于Square Enix人均收入过高的原因，细心的网友发现应该是因为"年收实验室"统计的是其控股公司Square Enix Holdings的收入，而该公司相当于一个管理机构，只有18名员工，全都是管理人员，收入自然较高。至于索尼的人均收入，报告中也没有明确是否SCE的收入水平。根据往年的调查，任天堂的人均收入通常居于榜首。

日本部分游戏公司人均收入排行榜

排名	游戏公司	年收入
1	Square Enix Holdings	2168万日元
2	SONY	923万日元
3	任天堂	914万日元
5	Konami	678万日元
6	Namco Bandai Holdings	640万日元
7	Tecmo Koei Holdings	615万日元
9	Capcom	571万日元
11	Marvelous AQL	556万日元
15	Falcom	468万日元
20	日本一	370万日元

TGS2012规模将再创新高

东京游戏展（TGS）的主办方"日本电脑娱乐供应商协会（CESA）"日前宣布，今年的TGS规模将会比去年更大，展位数量从1250个增加到1592个。此外，本届展会也会更具国际化色彩，在171家已经确定参展的厂商中，68家为非日本公司，而去年的海外参展商数量为63家。

另外，CESA也公布了今年TGS的票务信息和部分活动。TGS的门票从7月11日开始预售，价格为1000日元。"TGS 2012支持者俱乐部"的票也将同日开始销售，定价为3000日元，包含多件赠品。商务日的参观者可以从8月初开始在TGS官网登记，两日商务参观的门票是5000日元。除了"TGS论坛2012"外，今年TGS还有多项活动，包括"亚洲游戏商业峰会"、"电脑游戏亚洲电子竞技大赛"以及Cosplay活动等。



3DS将不再推新机型

近日任天堂社长岩田聪在股东大会期间表示，在3DS LL之后，任天堂不准备再推出3DS的其他新机型，理由是如果型号太多，会让玩家"困惑"。另外量产效率问题也决定了任天堂不会再出3DS新机型，只有减少机型种类，提高同种机型的产量，才能实现最大的量产优势。

《无尽传说2》发售日确定

NBGI日前确定，PS3独占大作《无尽传说2》将于11月1日发售。尽早预订的玩家将会获得一本短篇小说，作为一代与二代之间的衔接。由《无尽传说2》的编剧编写剧情，插图由ufotable负责。这本书还包含了本作的设定资料集。此外还可以通过下载码获得一些特殊服装。NBGI还将推出本作与特制PS3手柄同捆的套装，定价为12980日元，其中的手柄是由本作的人设奥村大悟设计的图案。





http://ipdf8.blog.163.com

上半年日本游戏市场规模止跌回升

Enterbrain 日前发布了日本游戏市场的上半年统计报告，涵盖的时间范围是 2011 年 12 月 26 日至 2012 年 6 月 24 日。经历了连续两年的下跌之后，今年上半年日本游戏市场规模终于在 3DS 的推动下有所回升，软硬件总销售额为 1934 亿日元，同比小幅增长 0.7%。不过硬件的销售额实际上是有所下降的，从 798.1 亿日元减少到 707.3 亿日元，但是软件销售额从 1121.7 亿日元提高到 1226.7 亿日元。3DS 以 222 万台的销量高居硬件销量榜首，排名第二的 PS3 仅为 69.5 万台，PSP 为 50 万台、PSV 为 35.4 万、Wii 为 26.6 万、X360 只有 3.4 万。上半年最畅销的游戏是《口袋妖怪 黑・白 2》(161.9 万)，其次为《海贼无双》(80.7 万)。

让我苦恼的是，玩家们总是不知足。几年来他们一直在说要《皮克敏》，我们给了他们《皮克敏》，他们又说“还有别的吗？”



美国任天堂总裁雷吉最近苦恼地抱怨“玩家太不知足”，这可能是因为任天堂的 E3 发布会没有收到预想的效果，不少玩家表示失望。

业界声音

Activision Blizzard将遭其母公司甩卖

由于反对集团重组计划，法国电信巨头 Vivendi 的首席执行官 Jean-Bernard Levy 最近宣告离职，而在他离去之后，Vivendi 正准备卖掉其所持有的 Activision Blizzard 的股份。

Vivendi 是 Activision Blizzard 的最大持股者，占有其 61% 的股份，价值约 81 亿美元。Vivendi 表示，如果找不到单一买家，他们可能会在公开市场上卖掉这些股份，这样势必造成其股价的大震荡。虽然 Activision Blizzard 目前经营状况良好，《COD》、《魔兽世界》等仍然有丰厚的收入，但是分析家认为愿意接手的公司恐怕不多。

等我们做出了一款质量超越《最终幻想 VII》的《最终幻想》新作，才会考虑《FFVII》重制版。



Square Enix 社长和田洋一承认，如今的《最终幻想》质量大不如前，如果无法超越过去，《FFVII》的重制版就无从谈起。

业界声音

当游戏体验有质的飞跃、足够吸引人时，我们才会公布新主机。



SCE 总裁 Andrew House 再次强调 PS4 还很远，不过当它公布时，一定会有质的飞跃。

业界声音

说起盈利性，《最终幻想 XI》超过了以往的所有《FF》游戏。



最近举办的 Vana Fest 2012 活动期间，Square Enix 社长和田洋一透露，当年被业界认为惨败的《最终幻想 XI》经过十年的运营早已成为利润最丰厚的一款《FF》。

业界声音

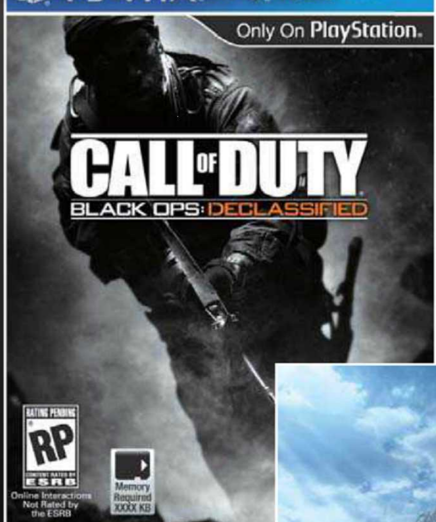
SCE广东分公司成立

6 月 21 日，在广东从化市举办的“广东动漫城”成立大会上，宣布将成立“索尼电脑娱乐(广东)有限公司”(SCE GuangDong，简称 SCEGD)。SCEGD 将由 SCE Asia 总裁安田哲彦担任董事长，SCE 台湾的总经理本间和彦担任总经理。SCEGD 的成立表明 SCE 在中国大陆的战略布局又迈进了一大步。据称，如果顺利的话，PS 系主机行货有望今年内开始在广东省先行上市。



有图有真相 SCENE

■揭秘《COD 黑暗行动 解密》



近日在亚马逊、GameStop 等网络商城里出现了 PSV 游戏《COD 黑暗行动 解密》的商品页面，本作的游戏封面首次曝光。根据其中的简要描述，本作可能相当于《COD 黑暗行动 II》的前传。本作将会有“特别行动”故事模式，以及网络多人模式。游戏定价为 50 美元。



■失落的《半条命2 第三章》



已经被 Valve 放弃的《半条命 2 第三章》可能永远无法得见天日，不过最近有一批创作于 2008 年的该作设定图被发布到网上。图中可以看到飘浮的平台与怪物，应该是一代中出现的 Xen 世界。



■《光环4》之长弓

343 Industries 表示《光环 4》已进入开发后期收尾阶段，同时公布了一张多人游戏新地图：长弓(Longbow)，该地图将对应本作作未公布的一种新游戏模式。

■平井一夫专用PS3



最近平井一夫正式脱离了 SCE，可能是为了表示纪念，SCE 向他赠送了一台特制的 PS3，机身后面的那一块红色部位非常特别，不知道是不是有一些特殊功能呢？

http://ipdf8.blog.163.com

服务大众or刷新下限?



自从去年8月，任天堂实施了“伤敌一千自损五百”的降价战略后，3DS的销售量一路看好，接连不断的大作问世也令玩家们对3DS的期待度时刻维持在良好的水平线上。相比之下，机能更为强大的PSV却因为缺乏一线游戏而遭到冷遇，在这场新掌机大战中，显然3DS已经领先了PSV不少。

3DS降价消息一出，立刻就有玩家开始猜测新一代的3DS很快将要面世。根据从NDS到NDSL的过渡来推测，普遍认为新版3DS的改良会集中在增加右摇杆、可选择的颜色会更多、续航能力加强、屏幕显示效果会更好，这几个方面。终于，在2012年6月22日召开的“Nintendo Direct 2012.6.22”网络发表会上，任天堂将新型3DS——3DS LL呈现在了玩家面前。

原本我以为任天堂会在E3上公布3DS LL的情报，没想到他却专门留到E3结束后才通过网络发表会的形式推出。但当我看到3DS LL的详细数据时，也就明白了为什么老任不肯在E3上拿出新版3DS的原因，它的确够不上噱头新闻的资格。从个人角度来看，3DS LL所作出的进化都谈不上实际意义，首先来看这个大尺寸屏幕，听起来似乎是很美妙，但问题是分辨率没有任何提升，就算将屏幕做成和PSV一般大小又有什么意义？让锯齿变得更清晰吗？而且由于增大了屏幕的尺寸，导致机器本体的规格也相应的扩大，长宽各增加了约2cm左右，原本小巧的3DS突然之间变得很像是掌上的平板电脑了，不用说重量自然也多了100克，这与一直以来追求轻便的掌机不是背道而驰了吗？

续航时间加强对于玩家们而言倒是一件好事，但对比数据后会发现其实也只是比3DS多延长了1.5小时而已，而且还是在关掉3D显示及一切可能耗费多余电量的功能的前提下。

抛开上述不谈，3DS LL还有一个最令人无语的改变，那就是售价18900日元的机器是不捆绑电源线销售的。老任对此给出的解释是：3DS LL的电源线是和3DS、NDSi、NDSi LL通用的，有上述几台机器的玩家可直接使用原来的电源线即可。如果没有这些机器的话，玩家也可以再花1500日元买一个电源线。老任此举往好处想是支持环保事业，毕竟早些年日本环保团体就曾给出任天堂最低分的评价，现在能将旧机器的电源线利用到新机器上，实现资源的持续使用，何尝不是一件好事？但从玩家角度来看就有些不太爽了，谁听说过买电器不带电源线的？如果我之前从未买过DS系的掌机，我还要为电源线多付出一笔花销？

“我由衷地希望，任天堂能真正设身处地站在玩家角度多考虑一下玩家真正的需求。”

总结来看，我对3DS LL并无好感，并不是我故意黑任，而是3DS LL确实不具备足够的卖点。如果它能加上右摇杆的话我就会毫不犹豫地掏钱吧？只可惜任天堂又一次让我失望了。不过考虑到即将发售的《怪物猎人4》，3DS LL的销量未必会不好。只是，我由衷地希望，任天堂能真正设身处地站在玩家角度多考虑一下玩家真正的需求，而不是以神视角来指责玩家索取太多。

线性叙事，Rockstar功力如何?



《马克斯·佩恩3》（以下简称《马3》）是本年度目前来说让我玩得最投入的一款游戏，向来对Rockstar的沙箱游戏充满信心，不过对于这款线性叙事类型的新《马克斯·佩恩》，还是有些捏汗，结果没想到TPS游戏类型居然可以经过其手焕发这样惊人的光辉。本作给我的整体感觉是沉稳、内敛，不失大气。

就像本作名字payne（佩恩）的谐音pain（痛苦）一样，游戏的剧情算是一部马克斯·佩恩的自我救赎之旅，嗑药、酗酒、光头、颓废不堪是在游戏发售前给玩家的第一印象，初看这一设定还以为制作组要彻底毁了“小马哥”的形象，这位怎么看都像是个街头流浪的卢瑟，这种造型当个反派还行，作为主角很难与正面角色联系在一起。后来仔细想想马克斯在前作中的经历，这才是最具说服力的表现。在游戏中马克斯越发老练，从男人变熟男，故事为玩家讲述了一个大叔的“成长”经历，有些苦涩有些艰辛，晦涩的表达了一个男人经历中该承受些什么，配合游戏有些沧桑，又略带几分悠扬的音乐，表现很完美。因为嗑药，画面中不停出现的闪烁，简洁干练的过场，配合马克思·佩恩的旁白，仿佛置身在一部真正在“讲故事”的电影当中。还记得，上一次带给我这种游戏体验的是——《荒野大救赎》。

初玩时游戏的战斗操作略显别扭，以为就是类似《GTA IV》和《荒野大救赎》的战斗系统，“老马”的动作有些迟缓，起身等动作都略显拖沓。实际才发现这些是制作组有意为之，逐渐适应本作的系统后，过程会变得行云流水，一气呵成。游戏中的关卡设计大部分贴合了子弹时间这一精髓系统，此外穿插在流程中不时需要玩家完成的特定子弹时间场面也让玩家大呼过瘾。

“《马3》这张答卷告诉我们，R星不仅是沙箱世界的王者，其制作TPS的水平，也是可以拿满分的。”

可以毫无疑问的说，本作的一大乐趣正是建立在游戏的高难度上面，HARD以上难度，马克斯的血槽与普通敌人一样，甚至还要脆，区别只在于吃止痛药和使用子弹时间，一次次倒下一次次重新挑战正是本作的乐趣之一。《马3》的街机模式有点像《生化》的佣兵，A New York Minute模式有时间限制，过程死了该关卡必须重头开始。New York Minute Hardcore更是变态，必须一口气从第一关开始将游戏打穿，过程如果死了一切都要重新开始，搞得几位编辑部追求完成率的玩家“死去活来”。即便如此变态的设定，但挑战起来仍然让人乐不思蜀，不断被摧残，不断再挑战，本作的魅力可见一斑。本人宁愿花十倍的游戏时间在《马3》上，也不愿意在其他游戏上浪费一分钟。

《马3》这张答卷告诉我们，R星不仅是沙箱世界的王者，其制作TPS的水平，也是可以拿满分的。

http://ipdf8.blog.163.com

PlayStation®
游戏专页

白色 PS Vita 现在已经上市！还没有买 PS Vita 的朋友可得注意喽！而且现在加入 PS Vita 大军，更有多样好礼等你来看。而喜欢虚拟歌姬初音未来的朋友，更可留意一下于 8 月底登场的初音未来限定版主机。这款主机没有采用葱绿色造型，但机身上下都很好地表现出了葱娘的独特魅力。另外，大名鼎鼎的音乐游戏《DJ MAX》也确定将于 PS Vita 上推出新作。喜欢音乐游戏的朋友们，选择 PS Vita 准没错！

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

"PS电玩大本营"新浪微博
http://weibo.com/PSasia
"PS电玩大本营"腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

PS Vita中文化游戏新公布！

无论工作或是游戏，同声同气真的非常重要。早前 SCEH 宣布将于今年夏天推出 PS Vita 专用游戏《Ragnarok Odyssey（仙境传说 奥德赛）》及《Persona 4 The Golden》的中文版，相信玩家们必定会密切期待。

《Ragnarok Odyssey》中文版夏天推出

这款以大型网络角色扮演游戏（MMORPG）《Ragnarok Online（仙境传说）》为基础、承袭"北欧神话"世界观的动作游戏，将于今年夏天推出。玩家将化身为新人佣兵，对付一众盘据于隔绝地带的巨人族和凶猛的怪物！游戏设





有不同的职业种类自由选择，包括：剑斗士、刺客、牧师等。最多可以 4 人同时游玩并挑战各种任务，任务并不局限于与巨人及怪物群的战斗，还有很多需要脑筋急转弯的难题。记住要好好发挥所选职业的特性，与同伴们齐心合力打倒巨人！

《Persona 4 The Golden》首次中文化！

SCEH 最近宣布深受玩家欢迎的 RPG 游戏《Persona 4 The Golden》将会推出中文版！ 游戏的舞台设定在一所流传着神秘都市传说"深夜电视"的乡下高中，玩家将会在现实与非现实交错的世界中穿梭，解开一宗又一宗谜一样的连续谋杀案，玩家既可体验校园生活，



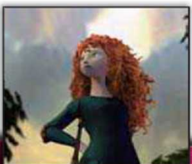


还可以在电视里的异世界中冒险。游戏中运用心之力"人格面具"战斗的系统比以往提升了不少，加上日常生活部分追加了许多全新要素，就算曾玩过 PS2 版的人也绝对会为觉得新鲜有趣。最重要是，一想到可以玩到中文 RPG 游戏，实在令人感动！

冲动的小公主 发掘勇敢的真谛

刚推出的《Brave》是一款适合各个年龄层的动作历险游戏，游戏中的主人翁梅莉达（Merida）是一个非常出色的弓箭手，也是弗斯皇帝（King Fergus）和艾琳诺皇后的女儿。Merida 的性格比较冲动，为了要寻找属于自己的人生，不惜和古老的传统对抗，使皇国发生了一点混乱。之后，还因为遇到了一个古怪却有智慧的女人（Id Wise Woman）而意外令到王国受到诅咒。为了解除魔咒，Merida 必须发掘何为真正的勇敢……

游戏中设有很多挑战及谜题，其中的箭术游戏还可以配合 PS Move 游玩。另外，游戏设有 2 人协力游玩模式，1 人扮演 Merida，另一玩家则扮演魔法鬼火（Will of the Wisps），这个夏季，让我们一起同心协力地帮助 Merida 找到真正的勇敢吧！





晶莹白PS Vita专享优惠

还未购买 PS Vita 的粉丝，如果准备来港旅游，或有亲戚朋友在港，请不要错过以下优惠：为庆祝晶莹白 PS Vita 于 6 月 28 日开售，凡购买 PS Vita 晶莹白 3G/Wi-Fi 版主机的新机主可享多重优惠。除了之前提及可免费获得《White Accessory Pack（配件包）》及 3 款 PS Vita 游戏《Touch My Katamari™》、《WipEout™ 2048》和《MotorStorm™ RC》的下载版外，若到 PlayStation® 指定合作店购买晶莹白 3G/Wi-Fi 版主机，更可以获得超过千元的丰富礼品（详见下表），数量有限，送完即止。不要再犹豫了，立即行动吧！各 PlayStation® 指定合作店的详情可以到 PlayStation 官网查询。

PlayStation® 指定合作店礼品

	礼品内容	价值
1	多乐猫或黑乐猫八达通套	250HK$
2	PS Vita 座架	250HK$
3	PlayStation 电线夹	180HK$
4	PS Vita 便条纸（memo pad）	50HK$
5	《LittleBigPlanet》坐垫	380HK$

http://asia.playstation.com/hk/chs





超级正义英雄君临LEGO®

在《LEGO®Batman™: DC Super Heroes》（乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄）中，蝙蝠侠和罗宾两人为了拯救哥谭城，联同超人、神奇女侠和绿灯侠，与邪恶的雷克斯·路瑟和小丑交锋。你可在多姿多采的哥谭城内驾驶蝙蝠车，再加上精彩的角色、多元化的玩家自订设定和大量惊喜内容，年轻玩家定必乐此不疲。这更是第一款收录语音的 LEGO 游戏！虽然会说话的 LEGO 好像不太真实，但相信我，经典英雄人物和经典玩具世界在 PS Vita 上结合起来，一定能令你发现自己童心未泯。



LEGO®Batman™: DC Super Heroes 制品版
推出日期：热卖中 | 下载平台：PlayStation®Store
游戏平台：PS Vita | 使用语言：英文 | 价格：HK$310

车辆激战 · 无情可讲！

《Smash 'N' Survive™》为你带来紧张刺激的动作场面。你将从 25 部以上独一无二的车辆中选择自己的战车，体验极度真实的车辆激战。你能想象得到的可怕武器都应有尽有，包括刀锯、火焰喷射器、音爆弹等；你还要巧妙地运用四周的环境，像龙卷风、投石机、压碎机等。游戏还包括不同任务，像 1 对 1 碰碰车决斗、赛车比赛、完成高难度技巧以收集推进器和抢占领土等……

不要忘记你的车钥匙喔！



Smash 'N' Survive™ 制品版
推出日期：热卖中 | 下载平台：PlayStation®Store
游戏平台：PS3™ | 使用语言：英文 | 价格：HK$77



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PlayStation","ΔOX□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
" " is a registered trademark of Sony Corporation.

http://ipdf8.blog.163.com

晶莹白PSV香港首发活动亲历

6月28日，备受掌机玩家关注的“晶莹白”新色PSV在香港举行隆重的首发活动，UCG也受邀参加。接下来便与各位分享一下此次活动中的一些趣闻吧！

首发活动定在了下午两点半正式开始，当天早上九点多，我便与第一次去香港的铃姑娘出发了。担心过关的人多只是一方面，最重要的是活动举办的地点在Game Global，这是新开幕的八家“PS白金店铺”（PlayStation Platinum Shop）其中一家，位于湾仔电脑城2楼，并不是我比较熟悉的海港城（SCEH本部所在地），找地方可能要找上一阵子，保险起见还是早一些启程。虽说在地铁里来回换乘了好几次，不过到达湾仔站时也不过十二点，从E4出口出站，湾仔电脑城的招牌居然就在眼前。一上扶梯，就看到上方的屏幕里正在播晶莹白PSV的广告。也就三分钟的样子，我们便找到了Game Global的所在。

此时工作人员正在对活动现场进行布置，我在人群里见到一张熟面孔，在SCEH总部见过，她见到我们很是惊讶，说你们来得太早了，还有两个多小时才开始呢！于是我便和铃在电脑城里随便逛了逛，可惜偌大的电脑城里只找到两家卖家用机游戏的店铺，东西的价格也比较坑爹，兴趣索然，便去吃午饭，细嚼慢咽吃完后，却还得再等上一个多小时。这点时间长不长短不短的很是尴尬，不能走远，又不想干等，最后只能在附近一个社区球场里看人打篮球。大叔、老外、学生，来这儿运动的人还真不少，球场由四片篮球场和一片足球场组成，不仅完全免费开放，看台也建得颇有气势。在寸土寸金的商业区居然有这么大一块运动场所，真心不错啊！

两点十分回到活动地点，已经来了不少人，我们签到时刚好有两个身材高挑的白衣美女从身边经过，看来是这次活动请的模特。一个长相甜美的公关小姐问我们是娱乐媒体还是科技媒体，原来今天还会有艺人到场，那些在店铺里头长枪大炮拉开架势的基本上都是娱记。SCEH的公关经理Jessie是我们的老朋友了，她说今天娱记很多，会比较拥挤，让我们照顾好自己。穿过人堆，往里移动，橱窗里一排排的游戏引起了我们的注意，不仅品种繁多，价格都还挺厚道的，让我忍不住想挑几张。回头一看，那一堆人想必是娱记无误，居然对这一墙的游戏无动于衷，唉……

柜台上摆着一些有PSVITA字样的巧克力蛋糕，很是精致，但质感像是塑料的小摆设，到底是真是假啊？再看柜台一侧摆着一摞点心盒，里面放的全是这种蛋糕，原来还真是可以吃的。柜台内，一位工作人员正在调制果肉饮料，有吃有喝算是SCE此类活动的招牌特色了。店铺一角，四位模特很是亮眼，她们中有两个穿着去年香港游戏展的SHOW GIRL服装，而另外两个穿的是女仆装，估计还没到她们出场的时间，所以四人在一旁休息，玩玩手机或是说说悄悄话。其中一位女仆很是面熟，印象里已经是第三次见到她了。第一次她COS成春丽的样子，我还和她打了两盘《街霸对铁拳》；第二次是在香港游戏展上，她是最受欢迎的SHOW GIRL之一。她似乎也认出了我，于是大家寒暄了几句，我开玩笑说自己是她的粉丝，结果其他姑娘都觉得好生奇怪，怎么自己的姐妹还有内地粉丝。

不一会儿，活动便正式开始了。SCEH特别邀请的艺人蒙嘉慧与陈茵媺分别出场，喜欢看TVB剧集的玩家对她们应该不会陌生。此时闪光灯一阵狂闪，娱记们不停地喊着“看这边！看这边！”从没见过这阵势的铃在一旁看傻了，我说这边太挤了，我们反正是“科技类媒体”，又不是狗仔队或是追星族，我拍几张照片就好，你先在一边等等吧。主持人按惯例问了两位艺人一些关于游戏的问题，蒙嘉慧说她的男友郑伊健之前买过两部游戏机，结果一部是浩南哥自用的，另一部用于抽奖，并不是给她的，让她颇有些不爽。两位艺人还拿着本次活动的主角“白小V”玩了一下PSV自带的小游戏《Welcome Park》，蒙嘉慧估计是之前有练过，点起数字来非常敏捷，陈茵媺才玩到一半她就已经过关了。一些小节目之后，SCEH副董事总经理村濑胜彦先生、SCEH董事及总经理项明生先生和另外两位相关负责人出席开幕仪式，之后便是娱记们采访艺人的时间。


自娱自乐的姑娘们。



蒙嘉慧与陈茵媺正在DIY小V礼盒。



这个时候当然要开瓶香槟庆祝一下。



这地方很容易找。


满墙的游戏似乎只有我这样的科技媒体人才有兴趣。


这样的场合项先生总是亲自出马。


姑娘，我便是你的“脑残粉”！



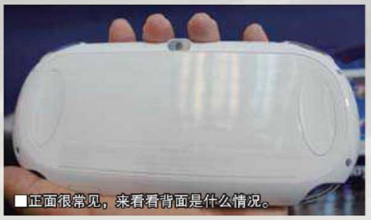
能在这样的游戏店买东西应该是玩家的梦想。


这么认真在玩什么呢？


“咦？我们可不是在偷懒哦！”

http://ipdf8.blog.163.com


■香喷喷的小V蛋糕。


■正面很常见，来看看背面是什么情况。


■好福利啊！我是说蛋糕。


■大眼睛，双马尾，小虎牙，女仆装，怎一个“萌”字了得？


■忙碌工作中的SCEH公关妹子。



■PS白金店铺开张，村濑先生到场祝贺。嗯，这店铺名字深得我心！


■白衣女神配白小V可谓相得益彰。


■白小V来了，老板来三台！


■陈云云小姐正在接受港媒采访。


■为本次首发活动所准备的大量现货。

村濑先生我之前在SCEH总部见过，知道他的英语十分流利。铃姑娘是正统英语系毕业，口语相当了得，尽管没什么准备，我还是从锻炼年轻人的角度出发，希望她能上前问上几个问题，铃酝酿了很久，还是有些胆怯，不敢开口。我问一旁的一位公关，村濑先生的名字英语怎么发音，她说你们打算采访我们老板吗？不过他现在是休息时间哦。一旁紧张得发抖的铃这才松了一口气。

项明生先生和UCG打过不少交道，但是我与他只见过两次，上一次面对面交谈还是去年PSV港版发布会的时候。不过当我说到您在我们300期上写过贺词，他立马就反应过来了。铃这回算是开了口，说项先生您在我们300期杂志上的那张照片好帅啊！唉，毕竟是小姑娘，见了帅哥就迈不开步。我心领神会，便对项先生说我的同事是您的粉丝，能不能和她合个影，项总十分爽快地答应了。我问铃这是不是你第一次来香港最大的收获，只见她笑而不语。

此时六位美女已经各就各位，各司其职。两位SHOW GIRL向电脑城里过往的顾客派发传单，两位女仆则向媒体和路人送上免费的点心和饮料，两位白衣女神拿着白小V展示，供人拍照。拍美女这种劳逸结合的工作我自然很是积极，Jessie看到了便问我这次的模特靓不靓？我说以后请模特都以此为标准就行了。活动所在的店铺不算太大，但却挤了N多人，中央空调不管用，感觉有些闷热，我便先跑到外头透透气。这时看到派蛋糕的双马尾女仆似乎不太顺利，和商场里的免费试吃一样，路人未必会伸手去拿，每次拿六个都要派上好一会儿才能派完。见她嘟起小嘴，我上前逗她，怎么了，是不是派不完就不能下班？她说不是啦，咯咯一笑，露出两颗萌萌的小虎牙。我问她你知道“萌”这个字吗，她说不知道呀，我说是这么写的，才写了个草字头，她就说哦我知道了，下面是个“明”对吗？我点点头，又问知不知道这个字的意思，她眼珠转转，似乎在进行国语和粤语的转换，然后说是不是很可爱的意思？我说答对的，并夸赞她很萌。虎牙妹开心地说了声谢谢，便兴高采烈地派蛋糕去了。

艺人离开后有一段“科技类媒体”的试玩时间，分别有四款游戏提供试玩。动作解谜游戏《小骷髅》之前有下过试玩版，《小小大星球PSV》的试玩和E3的版本是相同的，所以重点看了一下《P4G》和《仙境传说 奥德赛》的中文版。这两个游戏都只能在PSV开发机上试玩，而开发机的接口与实机有些不同，可惜按规定不能拍照。试玩的《P4G》是相对早期的版本，有部分语句还是日文的，有时还能看到乱码，看来不让拍还是有道理的。已经翻译好的部分还不错，语句上没什么特别别扭的地方。至于《RO》的中文版，我看到有四个人在联机，其中两个说着台湾味很重的国语。我这才想起台湾4月成立了“中文化中心”，专门从事官方汉化工作，看了下介绍，原来其中一位就是“中文化中心”的总监陈云云小姐，她也是《P4G》、《RO》以及之前的《FF Ⅹ Ⅲ》中文版的主要负责人，她这次是专程赶来参加传媒活动的。

在亲自上阵演示之后，陈小姐接受了多家香港媒体的采访，由于我们事先没有预约，所以只是旁听了一下，基本上想了解的问题也都有了答案。比如成立“中文化中心”的主要原因是，陈小姐之前和一支小团队在日本工作，当《FF Ⅹ Ⅲ》的中文版取得成功后，有不少其他的游戏公司都找他们做游戏中文化的工作，但以当时的人力肯定忙不过来，所以就干脆回台湾建立更大的团队来做这些工作；中文化工作中最困难的部分是除错，对着文本翻译倒是不难，只是最后放到游戏里难免出现用词不准、语境不对的情况，所以DEBUG的部分最为麻烦和耗时；日语中常有一些玩谐音的冷笑话，一些比较容易懂的还是会翻译，实在没法翻的就会和厂商说明，厂商同意之后会用台湾、香港等地流行的冷笑话代替；翻译时有不少限制，不可能随心所欲，比如说“陆行鸟”这个在华人玩家中很普遍的译法就要和SE解释老半天，之所以译成陆行鸟是因为它最大的特征是不会飞，只能在地面快速奔跑，最后SE也认可了……虽说陈小姐看着是个很严谨的人，但偶尔也会耍耍宝，当记者问她要汉化的游戏是如何选择的时候，她说看心情吧，我想做哪款就做哪款，引得大家哈哈大笑，当然，这肯定只是句玩笑。当谈到大家最关心的中文版能不能同步发售的问题时，陈小姐说这项工作需要多方合作沟通，目前只能做到尽可能快，像《FF Ⅹ Ⅲ -2》的中文版只比日文版晚了一个多月，和英文版同步，他们为此付出了很大努力，而同步发售也一直是他们的终极目标。

晶莹白PSV的首卖会在晚上7点才正式开始，之前参加过一些SCEH组织的活动，也都安排在晚上7点左右。原因在于活动当天不是周末，必须考虑到玩家上下班的问题。这次活动的幸运者只有50名，买一台3G版的白小V就能获得价值4700多港币的各种福利！但这些幸运者很早就登记好了，我们在一边只有羡慕嫉妒恨的份儿。

内容多彩的首发活动随着夜色降临圆满结束，白小V的到来让玩家有了更多的选择。同时，越来越多的中文化大作相继推出，也是大家喜闻乐见的，这也是SCE对于国内用户长久支持最好的回报。

［文、摄影：胜负师］

http://ipdf8.blog.163.com

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2012年6月11日～6月17日

1 NEW 女神异闻录 Persona4 黄金版 PSV

ペルソナ4ザ・ゴ－ルデン

■2012年6月14日发售■ Atlus ■角色扮演■ 5980日元



本作虽然是从PS2版移植过来的作品，但可谓是诚意满满，不单止追加了大量丰富的日常内容，新的Persona、新迷宫以及新剧情等要素的加入令游戏更耐玩。个性的人设以及由目黑将司负责的音乐也让本作的时髦值爆表。100小时左右的流程正好用来填补暑期的空档。

本周：137 076套　累计：137 076套

2 上周2位 勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境 3D 3DS

ドラゴンクエストモンスタ－ズテリ－のワンダ－ランド3D

■2012年5月31日发售■ Square Enix ■角色扮演■ 5490日元



本作是《勇者斗恶龙 怪兽篇》系列"第一作的重制版，玩家能够在迷宫中收服各种各样的怪物，并且配合成高级强大的怪物，挑战更强的敌人。这次重制版中收录的怪物数量多达700只以上，可以说是系列的最高峰。配合的难度也大大提升，游戏时间有足够保证。

本周：66 434套　累计：676 230套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 3	链锯甜心 ロリポップチェ－ンソ－	■2012年6月14日发售 ■角川 Games ■动作	本周 53347套 累计 53347套	PS3
↓ 4	东京丛林 TOKYO JUNGLE	■2012年6月7日发售 ■ SCE ■动作	本周 35989套 累计 143597套	PS3
NEW 5	秋叶原之旅 PLUS AKIBA'S TRIP PLUS	■2012年6月14日发售 ■ Acquire ■动作冒险	本周 29505套 累计 29505套	PSP
↓ 6	龙之信条 Dragon's Dogma	■2012年5月22日发售 ■ Capcom ■动作	本周 18167套 累计 433432套	PS3

7 上周5位 马里奥网球 公开赛 3DS

マリオテニスオ－プン

■2012年5月24日发售■ Nintendo ■体育■ 4800日元



玩家能够选择系列中的经典角色进行网球比赛。游戏中不同的按键对应了不同的击球方式，系统简单容易上手，但高难度下又不失挑战性，角色数量众多而且性能各异，甚至可以用Mii形象来参加比赛。对应游戏共享功能，只要有一张游戏卡就能跟身边的朋友决一下了。

本周：17 856套　累计：186 436套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓ 8	马里奥聚会 9 マリオパ－ティ9	■2012年4月26日发售 ■ Nintendo ■益智	本周 16143套 累计 440316套	Wii
NEW 9	链锯甜心 ロリポップチェ－ンソ－	■2012年6月14日发售 ■角川 Games ■动作	本周 14422套 累计 14422套	X360
↓ 10	超级马里奥 3D 大陆 ス－パ－マリオ3Dランド	■2011年11月3日发售 ■ Nintendo ■平台动作	本周 9244套 累计 1634450套	3DS

随着大量优秀的新作发售，日本榜之前一直被3DS游戏"刷榜"的局面得以打破。而由PS2版追加新要素移植的《女神异闻录 Persona4 黄金版》则为了PSV拿下了首个日本销量冠军，相当难得。诚意重制的《勇者斗恶龙 怪兽篇》发售三周后依然保持火热的销售势头，以6万的销量稳守第二。《链锯甜心》、《东京丛林》等家用机平台的作品也有不俗的表现。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

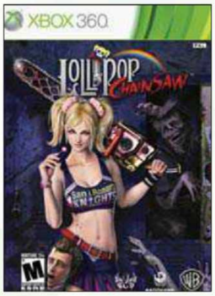
USA VIDEO GAME SALES CHART

2012年6月10日～6月16日

1 链锯甜心 X360

Lollipop Chainsaw

■ Warner Bros ■ 2012年6月12日发售■动作■上周排位：–



由鬼才须田刚一倾力打造，集性感、血腥、搞怪、摇滚等要素于一体的动作游戏。玩家将要操作拉拉队长朱丽叶，利用电锯和华丽的体技来讨伐丧尸。虽然同样是丧尸题材的游戏但本作丝毫没有恐怖感，幽默欢乐的风格以及诙谐的剧情却能使人乐在其中。另外，丰富的服装更换要素也是本作的一大亮点。

本周：86 646套　累计：86 646套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
2	链锯甜心 Lollipop Chainsaw	■ Warner Bros ■ 2012年6月12日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 73960套 ◆累计 73960套	PS3

3 重力异想世界 PSV

Gravity Rush

■ SCE ■ 2012年6月12日发售■动作■上周排位：–



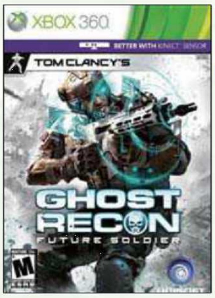
本作是由SCE亲自打造的一款充分体现PSVita重力感应操作的作品，游戏将"重力"这个要素放到了游戏的首要地位，由玩家操控的少女可以在空间中自由移动并与名为"奈必"的生物展开战斗。除了重力之外，游戏还充分运用到触摸屏和触摸板的操作，挑战要素非常丰富。

本周：36 564套　累计：36 564套

4 幽灵行动 未来战士 X360

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

■ Ubisoft ■ 2012年6月12日发售■动作射击■上周排位：1



游戏的单人任务平平无奇，虽然模拟战场环境和气氛这一点做的不错，但是整体缺乏让人眼前一亮的地方，不过双人合作倒是乐趣十足。游戏的重头戏是网战部分，网战部分最重要的是战术部分。如果玩家能够加入战队并和队友进行战术配合打击敌人的话，那种感觉真的棒极了。

本周：30 194套　累计：500 418套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
5	马克斯·佩恩 3 Max Payne 3	■ Rockstar ■ 2012年5月15日发售 ■动作射击■上周排位：2	◆本周 22858套 ◆累计 460308套	X360
6	美国职棒大联盟 12 The Show MLB 12: The Show	■ SCE ■ 2012年3月6日发售 ■体育■上周排位：7	◆本周 20537套 ◆累计 436502套	PS3
7	尊巴健身 2 Zumba Fitness 2	■ Majesco ■ 2011年11月15日发售 ■体育■上周排位：3	◆本周 18563套 ◆累计 888456套	Wii
8	COD 现代战争 3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■ Activision ■ 2011年11月8日发售 ■主视角射击■上周排位：5	◆本周 16430套 ◆累计 8087357套	X360
9	小龙斯派罗大冒险 Skylanders: Spyro's Adventure	■ Activision ■ 2011年10月16日发售 ■动作■上周排位：8	◆本周 15951套 ◆累计 762610套	Wii
10	NBA 2K12 NBA 2K12	■ Take-Two ■ 2011年10月4日发售 ■体育■上周排位：9	◆本周 15710套 ◆累计 1834036套	X360

美国销量榜方面则是由《链锯甜心》获得冠军宝座，浓厚的美式漫画风格的本作果然还是在欧美地区更受欢迎，双版本合计15万的销量也足以证明本作能受到玩家的青睐。而比日版迟了接近半年发售的《重力异想世界》美版则位居第三，3万销量虽然远比不过当初日版的首周销量，但按现时PSV现状以及全球销量来看，作为一款原创游戏已经相当不容易了。

http://ipdf8.blog.163.com

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2012年6月10日~6月16日

名次	游戏	信息	销量	机种
1	链锯甜心 Lollipop Chainsaw	■角川 Games ■ 2012 年 6 月 12 日发售 ■动作■已发售时间：1 周	◆本周 166464 套 ◆累计 166464 套	PS3
2	女神异闻录 Persona4 黄金版 Persona 4: The Golden	■ Atlus ■ 2012 年 6 月 14 日发售 ■角色扮演■已发售时间：1 周	◆本周 137128 套 ◆累计 137128 套	PSV
3	链锯甜心 Lollipop Chainsaw	■角川 Games ■ 2012 年 6 月 12 日发售 ■动作■已发售时间：1 周	◆本周 135639 套 ◆累计 135639 套	X360
4	重力异想世界 Gravity Rush	■ SCE ■ 2012 年 6 月 12 日发售 ■动作■已发售时间：19 周	◆本周 71454 套 ◆累计 147077 套	PSV
5	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境 3D Dragon Quest Monsters: Terry's Wonderland 3D	■ Square Enix ■ 2012 年 5 月 31 日发售 ■角色扮演■已发售时间：3 周	◆本周 66775 套 ◆累计 676230 套	3DS
6	幽灵行动 未来战士 Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	■ Ubisoft ■ 2012 年 6 月 12 日发售 ■动作射击■已发售时间：4 周	本周 61312 套 累计 871741 套	X360
7	马克斯·佩恩 3 Max Payne 3	■ Rockstar ■ 2012 年 5 月 15 日发售 ■动作射击■已发售时间：5 周	◆本周 46633 套 ◆累计 860569 套	X360
8	马克斯·佩恩 3 Max Payne 3	■ Rockstar ■ 2012 年 5 月 15 日发售 ■动作射击■已发售时间：5 周	◆本周 40337 套 ◆累计 686205 套	PS3
9	FIFA 12 FIFA Soccer 12	■ EA ■ 2011 年 9 月 27 日发售 ■体育■已发售时间：38 周	◆本周 39227 套 ◆累计 5897753 套	PS3
10	马里奥聚会 9 Mario Party 9	■ Nintendo ■ 2012 年 3 月 2 日发售 ■益智■已发售时间：16 周	◆本周 39184 套 ◆累计 1346800 套	Wii

本周全球游戏排行榜冠军是PS3版的《链锯甜心》，虽然日本和欧美媒体对本作的评分差距颇远，但并没造成市场的销量发生两极分化。可见只要是有趣的游戏，还是会有玩家买账的。《女神异闻录》由于只在日本地区发售，因此销量稍逊于《链锯甜心》。《重力异想世界》随着美版的发售再次登上了全球排行榜，不过以目前的总销量来看稍微令人失望。

销量总分析

1. 随着《女神异闻录Persona4 黄金版》的发售，PSV在日本市场的销量出现了起色，一周3万台的销量说是今年以来最好的成绩也不为过。虽说随后还有初音新作的发表以及《灵魂献祭》等大作的公布，本应该是个好开始，但当周任天堂马上就公布了3DS的新机型，使得PSV的未来再次蒙上了一层迷雾，到底本周的小爆发是反攻的开始还是昙花一现？暂时还无法断定。

2. 美国市场方面，本周依然是由两台高清家用机在一二位互相角力，相反在软件方面，首位的X360与第二位的PS3拉开了较大的差距。PSV比起日本市场的小爆发，在美国市场表现依然较为平淡。

3. 全球市场方面，PS3虽然在日本和美国市场都表现平平，但也没显得特别弱势，因此本周全球游戏销量由PS3夺冠，紧随其后的是X360和Wii两台家用机。Wii目前的新作已经大大减少了，凭借长卖作品仍能保持软件销量前三位实属不易。

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	6月3日~6月9日	6月10日~6月16日
1	PS3	551 677 666套	1 464 890套	1 431 962套
2	X360	639 320 415套	1 380 710套	1 368 113套
3	Wii	790 691 178套	830 104套	785 366套
4	NDS	730 773 059套	476 755套	468 823套
5	3DS	40 008 2745套	394 070套	359 144套
6	PSV	3 720 941套	133 195套	320 062套
7	PSP	263 964 798套	209 477套	240 176套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	6月3日~6月9日	6月10日~6月16日
1	3DS	17 702 273台	140 213台	143 036台
2	PS3	64 898 454台	121 073台	119 870台
3	X360	66 985 653台	87 874台	90 365台
4	PSV	2 289 332台	52 377台	81 685台
5	Wii	95 888 356台	53 426台	48 748台
6	PSP	74 630 790台	45 484台	44 149台
7	NDS	151 526 220台	40 935台	39 51台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSPgo的销量

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	6月4日~6月10日	6月11日~6月17日
1	PS3	45 997 132套	201 222套	170 009套
2	PSV	1 354 626套	54 190套	159 325套
3	3DS	13 936 940套	194 355套	159 064套
4	PSP	67 674 205套	76 024套	97 475套
5	Wii	64 368 581套	48 135套	46 635套
6	X360	10 992 180套	12 155套	31 972套
7	NDS	171 442 963套	14 147套	15 227套
8	PS2	134 531 435套	372套	393套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	6月3日~6月9日	6月10日~6月16日
1	X360	367 715 684套	712 895套	720 093套
2	PS3	226 039 008套	498 936套	532 965套
3	Wii	395 098 130套	442 250套	417 806套
4	NDS	314 822 268套	262 627套	260 528套
5	3DS	13 880 697套	90 562套	85 174套
6	PSV	991 222套	34 334套	84 221套
7	PSP	93 568 628套	59 147套	69 902套

2012 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2012年1月1日

名次	机种	总销量	6月4日~6月10日	6月11日~6月17日
1	3DS	2 002 398台	64 875台	61 793台
2	PSV	325 468台	13 383台	34 459台
3	PS3	603 597台	15 593台	14 673台
4	PSP	436 969台	10 038台	9 740台
5	Wii	249 884台	6 029台	5 963台
6	PS2	27 371台	1 091台	1 237台
7	X360	37 063台	1 001台	1 084台
8	NDSi LL	24 747台	615台	689台
9	NDSi	17 998台	383台	380台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	6月3日~6月9日	6月10日~6月16日
1	X360	34 506 733台	44 157台	46 064台
2	PS3	21 429 591台	35 427台	37 227台
3	3DS	5 146 567台	33 649台	35 304台
4	NDS	50 873 622台	21 649台	20 630台
5	PSV	618 309台	14 279台	17 640台
6	Wii	39 376 495台	17 047台	15 917台
7	PSP	19 538 949台	3 417台	3 482台

http://ipdf8.blog.163.com

新闻资讯 黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼



女神异闻录 Persona 4 黄金版

黄金珍藏

PSV



■ペルソナ4 ザ・ゴールデン
■Atlus
■角色扮演
■2012年6月14日
■日版

总分 **27**

[游戏简介] 本作是2008年登录于PS2平台的《女神异闻录 Persona 4》的移植版。OP由目黑将司负责，游戏中追加了大量新的过场动画以及插图，如入浴的事件也配以动画，虽不是全程语音，但语音量是PS2版的1.5倍。此外还搭载了利用网络功能的“大众之声”等新系统。



相比起PS2版，本作的难度有一定的降低，但这并不表示游戏的乐趣比原作少，相反大量的新要素令游戏更趋于完美。调整过的系统对初尝系列的玩家而言非常友好。美中不足的是在迷宫里的视角切换略显别扭，在狭窄的走廊中改变视角或进入角落时，这个缺点尤为明显。期待8月中旬的中文版。

虽然距离原作隔了4年，但动画版完结不算太久，玩起来依然有代入感。游戏画面在PSV作品里属于上乘，音乐更是本作的亮点。由于新增了很多剧情并调整了诸多细节，所以老玩家拿到游戏也有耳目一新的感觉。当然，系列相比其他日式RPG更核心向，新手对于游戏的战斗与Persona系统需要适应。

相当有诚意的移植作，追加了角色、任务、剧情、地图等新内容，游戏画面也得到全面提升，精细的场景给人以耳目一新的感觉。本作的素质可说是在PS2版基础上进一步强化，日式RPG爱好者当然不应错过。值得一提的是，本作的官方中文版即将于8月发售，对于看不懂日文的玩家们来说是个不错的选择。

特别行动 战线

热血推荐

多机种 X360/PS3



■Spec Ops:The Line
■2k Games
■动作射击
■2012年6月26日
■美版

总分 **25**

[游戏简介] 由虚幻引擎3打造的第三人称动作射击游戏。游戏的故事背景讲述了以浮华而闻名的迪拜，因遭受到灾难性的风沙而从世界地图上消失，为了拯救无法逃走的人民，主角一行踏上了已经变成一片废墟的土壤。游戏在剧情刻画上颇为用心，推荐给剧情派的动作射击玩家。



游戏的剧情与场面气氛把握的都不错，音乐收录方面也很考究。由虚幻引擎3打造的狂沙乱舞和被破坏后的迪拜场景都颇为亮眼。可惜在射击部分动作略微僵硬，游戏中分歧选择以及多个结局比较有意思，处处表现出战争的残酷。只是在众多第三人称射击游戏中，还是需要更亮眼的内容才行。

“荒废的迪拜”这个噱头很吸引人，但实际玩到之后会发现亮点并不多，甚至可以说是平淡无奇。射击手感不错，利用环境制敌和命令队友消灭敌人的设定虽然略显老套，但是实际表现还可以，至少不是鸡肋。游戏整体难度比较低，剧情也比较精彩。总之，本所素质还算过关，但是没有突出亮点。

开篇的沙漠场景给人留下了深刻印象，弥漫的风沙和刺眼的阳光成为了本作的一大特色，有时还可以利用沙子来牵制敌人。游戏玩下来感觉还不错，属于好感度递增的类型，剧情可圈可点，不过射击的手感有些飘，人物的表情稍显僵硬，盲射威武霸气，角色几乎连眼皮都不用抬。

乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄

多机种 PS3/X360/PSV



■LEGO Batman 2: DC Super Heroes
■Warner Bros
■动作
■2012年6月19日
■美版

总分 **23**

[游戏简介] “《乐高》系列”最新作，最大特征是加入了完整语音，一扫过去只能听到“恩恩啊啊”的传统，令玩家投入感大增。虽然名为“蝙蝠侠”，实际上就连超人等同属DC阵营的超级英雄加入，反派方面也是群邪毕至。单从这点来看，本作就是乐高和DC支持者不可错过的作品。



关卡比1代少，但长度有所增加，1代中出现过的能力全部翻新，诚意十足。游戏难度有所下降，有乐高基础的朋友可以很顺畅地玩下来。新加入的DC超级英雄令游戏值回了票价，也带来了更多的能力和变化。和过去一样，通关收齐全角色才是真正的开始。PSV版玩法相似，奖杯设计不同，算是比较用心。

既然标题中乐高还是放在蝙蝠侠之前，本作的风格就已经被定型了，没错，这是又一款乐高式的作品，难度低，恶搞多，利用蝙蝠侠和罗宾的各种不同服装在不同环境中的解谜是游戏中最大的乐趣之一。值得称赞的是，本作的语音数量比起前作多了不是一点半点，拜其所赐，剧情表现也上了一个台阶。

本作依然延续了乐高系列恶搞风趣的风格，蝙蝠侠等角色在游戏中表现都颇具喜感。游戏中角色可以获得更多的服装，解锁更多的能力，虽然看上去简单，但不少谜题还是需要费脑子的。除了《蝙蝠侠》中的角色外，还有颇多DC系列的人物在游戏中登场，相信对DC迷来说非常具有吸引力。

http://ipdf8.blog.163.com

口袋妖怪 黑·白2

黄金珍藏



NDS

■ポケットモンスターブラック2・ホワイト2
■Nintendo
■角色扮演
■2012年6月23日
■日版

总分 **29**

[游戏简介] 这款以“黑·白2”为副标题的续作是自2010年发售的《口袋妖怪 黑·白》以来系列的最新作，同时也是系列首款以“2”命名的正统续作。和前作一样，游戏的单机部分难度有显著提高，即使普通的训练师也会组合出的强力队伍迎接玩家的挑战。而“梦世界”等大受好评的网络要素也依旧保留。



虽然游戏沿用了很多前作的素材，但“口袋电影院”和“世界竞标赛”等新要素的加入不仅没有让玩家对相同的场景感到厌倦，还会在熟悉的场景中体会到完全不一样的新鲜感，黑妹当上联盟冠军更是众望所归。游戏继承前作的高难度，通关后难度同样会上升不少，不过可以和前作联机降低难度。

由于是续作形式的资料篇，所以游戏在各方面都体现着不同于前作的事件乃至城镇，前作角色的变化也让玩家备感亲切，一些场景的描绘也将NDS的机能发挥到了最大，难度的进一步调整让玩家即使为了通关也要在队伍上动更多脑筋，而众多新增的升级技能及定点教学技能也让对战的战术更加丰富。

虽然按照惯例，作为资料片的本作还是跟《黑·白》一样出在NDS上，但是能在NDS的末期玩到“《口袋》系列”最优秀的正统续作，除了感动还是感动。新增加的世界联赛模式中，经典角色回归能勾起很多老玩家的回忆。流程和设施都有新的变化，玩过前作的玩家也能在本作中找到乐趣。

马达加斯加3



多机种 X360/PS3

■Madagascar 3: The Video Game
■D3 Publisher
■动作
■2012年6月5日
■美版

总分 **17**

[游戏简介] 本做事根据同名电影改编的游戏。游戏分为故事模式和马戏团模式两大类，另有重温打过关卡的任务模式。游戏支持单机分屏双打，而且玩法会有一些变化，可以说是专门为家长和小朋友同乐而设计的游戏。单打时需要按键切换角色来解谜，从而推动故事的发展。



故事模式很散，和电影关系不大，打起来没什么乐趣可言。马戏团模式虽然关卡众多，但实际上的玩法就只有那么几种，游戏性感觉和FC上的《马戏团》有一拼。如果非得为游戏找几个优点，那么大概就只剩成就/奖杯好拿，以及双打时还有些乐趣了。总之推荐玩家去看电影而不是在这款游戏上浪费时间和金钱。

作为电影改编游戏，游戏的整体素质一般，简单的关卡设计让游戏显得有些低龄向，虽然游戏可以双人分屏同乐，但实际上给人的感觉与单人游戏几乎无异，而且挑战项目重复性高容易使玩家很容易感到枯燥。本作是成就、奖杯神作，另外PS3版有轻微的按键BUG，但还不至于影响正常游戏。

游戏的画面还算干净，音乐也不过不失，不过节奏过慢和谜题的设计都游戏的整体素质大打折扣。虽然能多人同乐，但提示不明显加上分屏游戏时的视角不太好，因此有可能会出现卡关的情况，这不得不让人怀疑游戏的受众面。马戏团的项目还算多，但重复性比较高，时间一久很容易产生枯燥感。

超凡蜘蛛侠

热血推荐



多机种 X360/PS3

■The Amazing Spider-Man
■Activision
■动作
■2012年6月26日
■美版

总分 **26**

[游戏简介] 与电影同步推出的《超凡蜘蛛侠》游戏版，游戏的剧情紧接在电影之后，超凡蜘蛛侠漫画中的众多角色都会在游戏中登场。游戏中有多件隐藏服装，多达700页的漫画收集，集齐后可以看完整的原版漫画。虽然是动漫电影改编游戏，但整体素质毫不含糊，在这里诚意向大家推荐。



这是《蜘蛛侠》游戏中的最高杰作，游戏在许多方面有意借鉴了“《阿克汉姆》系列”。在沙箱方面又颇有几分《无名英雄》的味道。从结果来看，这些借鉴都是成功的，游戏中蜘蛛侠的动作十分丰富，不仅有颇多气势十足的BOSS战，在剧情塑造上也令人欣喜，能在细节上再下点功夫就更棒了。

如果仅仅从一款动作游戏评判，我会给8分，但考虑到这是一款期待度偏低的影视改编作品，游戏素质可以说是惊人，所以值得多给1分评价。游戏的剧情并不是延续电影，而是讲述在电影之后的故事，流程长度、收集要素、战斗手感的表现都相当不错，可以说是近期难得一见的超级英雄题材游戏佳作。

蜘蛛侠的动作流畅，一些BOSS战也设计的不错，玩家可以控制蜘蛛侠用蜘蛛丝在开放的纽约城中进行冒险。虽然游戏做得与“《阿克汉姆》系列”极为相似，但蜘蛛侠的招式与行动同蝙蝠侠相比还是有不少区别的，手感差异也有点大。本作可能不是一部非常优秀的作品，但一定是史上最好玩的《蜘蛛侠》。

ROOT DOUBLE



X360

■ルートダブル -Before Crime * After Days-
■Yeti
■文字冒险
■2012年6月14日
■日版

总分 **23**

[游戏简介] 本作由著名文字冒险游戏“Infinity系列”制作人之一的中泽工制作。题材也是类似于《EVER17》的求生剧，讲述被困于神秘科学设施中的9人，如何在伴随着猎奇杀人事件的灾难中脱险的故事。游戏没有分支选项，取而代之是独特的“感觉同调系统”来决定剧情走向。



封闭环境、限时脱险、双主角等设定既是向名作《EVER17》的致敬，同时也是对该作发起的挑战。故事设定细致严谨，剧情高潮迭起，玩家必须玩到最后才能了解整件事的真相，虽然能否超越其前辈现在还言之尚早，但对喜欢文字冒险游戏的玩家来说，本作绝对是今年不容错过的佳作。

本作的亮点不仅仅是用独特的“感觉同调系统”来代替传统的选择支。游戏的故事以两位主角为视点展开，两条路线虽然给人截然不同的氛围，但剧情上又紧密相连。故事后段的展开出人意料，伏线安排也相当到位。大量建立在科学基础上的空想设定使本作显得科幻之余又不失严密的逻辑性。

人设是我喜欢的类型，所以有一点印象分的成分在里面。声优阵容虽然算不上梦幻但是也足够强大了，连我这个不怎么关注声优的人都几乎认识这里面所有的出场声优。游戏主线剧情虽然只是发生在9个小时以内，但是前后六天的各种分支事件才是揭露事情真相的关键。另外本作限定版比较值得入手。

新闻资讯 黄金眼

http://ipdf8.blog.163.com

栏目主持 金馆长&华尔兹

新作短波

新闻资讯 新作短波

这次的短波采用了一种特殊的方式，把同一个活动中公布的三款游戏集合在一起进行介绍，虽然DRPG并不是非常主流的游戏类型，但是如果能静下心来慢慢体验你就会发现它独特的魅力。下个月有不少日式RPG发售，对于喜欢这类游戏的玩家来说是一个好日子，请大家期待我们在暑期特刊中制作的豪华攻略吧！

E3上除了那些备受关注的游戏外，还有一些相对偏冷门，但仍然有不少用户群体的小众向游戏，本期短波就为大家带来两条漏网之鱼。喜欢漫威的玩家有《漫画英雄对CAPCOM》，而喜欢DC漫画的玩家则可以关注由致命格斗制作组打造的新作——《邪恶联盟 凡尘之神》。

PSV PSV独占的《新・剑与魔法与学园物 刻之学园》近期公布了关于职业（学科）的一些新信息。这次公布的职业包括上位职业中的魔法少年/魔法少女、忍者/女忍、侍，以及两种种族专用的职业（学科）堕天使和贤者。本作的预约特典之一是长达27分钟的广播剧CD。

PSV PSV版的《街头霸王对铁拳》最近正式公布了PSV版新加入的6名人物的具体信息，这六名角色是雷武龙、克里斯蒂、科迪、凯、杰克和布赖恩。这些角色将会拥有自己的专有剧情模式。另外这些角色也将以DLC解锁码的形式登录到PS3/X360版中。

PSP Falcom本年度的重头游戏《那由多的轨迹》近期公布了新的设施"博物馆"以及与此相关的三名角色，博物馆这个设施位于游戏中主人公那由多的故乡残破之岛，工作人员是两男一女共三人，据推测该设施可能与支线任务或者收集有关系。

紧急速报

DRPG大作潮到来！角川Games的逆袭

新作短波特别版



2012年6月26日，角川Games召开了新闻发布会，公布了三款游戏，用角川Games社长安田善巳的话来说，这三款游戏都是足以复兴DRPG（迷宫探险类RPG）的作品，玩家可以从中发现DRPG的新乐趣。





会上公布的第一款作品是曾经于PC和X360平台推出过的《圆桌学生会》的加强版《圆桌学生会 永恒的传说》（圆卓の生徒 The Eternal Legend），预定于2012年10月在PSP平台发售。

比起前作，加强版在系统上变化不多，但是声优阵容强大了很多。两位女主角分别由喜多村英梨和泽城美雪担任。而在剧情中占有重要地位的马琳则是由广桥凉担任。在游戏中，扮演老师的玩家将会和学生们（也就是女主角们……禽兽啊）展开积极的互动交流，而且还能和学生发展恋爱关系，知名声优的加盟将会大幅提高这些场景的表现力。



另外值得一提的是，本作的主题歌也将由喜多村英梨小姐演唱，因为是自己参演的游戏，所以喜多村小姐表示对游戏的理解比其他人要深，更容易创作出能够震撼人心的主题曲。

另一款游戏是X360平台的《剑之街的异邦人》（剑の街の异邦人），该作将于2013年发售，目前具体情况不明，只是知道角色设定是知名画师塚本阳子，塚本阳子的画风偏向成人一些，是不是说明本作会面向年龄大一些的玩家？

从这幅标题图中可以看出本作拥有一个复杂的世界观，既有穿着学生服的少女，也有中世纪风格的城堡。各位喜欢DRPG的玩家可以期待了。

最后一款游戏没有公布名字和发售日等具体信息，但是平台确定是PSV，虽然类型还是角川擅长的DRPG，不过还包含了其他的一些内容，相信可以吸引到更多的玩家





圆桌学生会三位女主角的设定图

http://ipdf8.blog.163.com

美版 新作短波 No.1

邪恶联盟 凡尘之神

多机种 格斗 ■Injustice Gods Among Us ■Warner Bros ■对应机种为 PS3、X360、Wii U ■预定 2013 年 [文：华尔兹]

在我们眼中，《街霸》等游戏才是格斗类的佼佼者，而在欧美玩家眼中，“《致命格斗》系列”才是他们的心头肉。之前曾推出的那款《致命格斗 VS DC 漫画英雄》深入人心，眼下这款集结了 DC 众多英雄的格斗游戏即将横空出世。

在游戏中有几种特别的计量槽，首先是标准格斗游戏中的四段计量槽，最初级的是增加特殊动作，你会发现许多动作与《致命格斗》中的十分相似。然而这个特殊动作可以在移动攻击中作为连技使用，例如，蝙蝠侠有一个对空的勾爪招式可以对付起跳的对手，猛砸到地面，之后对手会弹起，玩家在此时可以紧接上后面的连招，但是发动特殊动作后，可以在其摔下来之前就形成连击。

此外消耗计量槽还有一种类似赌博式的凶猛攻击，该技能发动后，角色会进行分身，之后进入一种类似播放动画的迷你游戏当中（有点像之前《火影忍者》的奥义动画），在这期间，玩家将消费 4 节气槽，进攻的一方获胜后会造成更多的伤害，防守一方获胜则可以恢复一定的体力。



消费 4 个计量槽后，角色可以使用最强的特殊攻击，这种华丽的攻击可以打掉对手大约 20% 的体力。从游戏预告片中我们就已经看过这些华丽的招式，比如超人能把敌人打到宇宙中，蝙蝠侠使用盘状物连续攻击等。

每个角色还可以发动特殊状态，所有角色都有独有的特殊状态，比如超人可以暂时增加自己的攻击力，神奇女侠可以飞在空中，切换剑、盾、锁套等武器。小丑女的最有趣，她会随机使用一种道具进行攻击。每个角色都有特殊状态，增强了对战中的多变性。

对于喜欢致命格斗或者 DC 漫画英雄的玩家来说，这是一款不可错过的作品，期待游戏明年的发售吧。


▲小丑女掏出手枪击杀蝙蝠侠。


▲超人的“激光眼神”威力惊人。


▲闪电侠“真升龙拳”霸气外露。

美版 新作短波 No.2

小龙斯派罗 巨人

多机种 动作 ■Skylanders Giants ■Activision ■对应机种为 PS3、X360、Wii、3DS ■预定 2012 年 [文：华尔兹]



“《小龙斯派罗》系列”一直深受低龄玩家与成就、奖杯饭玩家的喜欢，其玩具周边的推出数量也实属惊人，在今年的 E3 展上，其系列最新作《小龙斯派罗 巨人》也已经公布，在本次新作中，将有更多的 Skylanders 登场，并且会有全新的元素以及全新的玩具周边。

本作中将有八个新 Skylander 登场，演示一开始，有一个叫做 Jet－Vac 的新 Skylanders 雕像被安置在游戏中，这是一个外形有些像鸟一样的角色，他一出场的口号便是“贪婪和敬畏！”骨子里是个喜欢张扬的角色。游戏的开场与传统的小龙史派罗游戏类似，玩家需要飞往隐藏的隧道中探索，寻找隐藏在其中的光球，本作中，光球将会焕然一新。此外游戏还调整了一点升级系统，之前你必须选择在其中一个路径上成长，而在新作中玩家可以来回进行切换，显然这是更照顾轻度玩家的设定。

控制 Jet－Vac 演示不到一会儿，这位玩家安排了另一头 Skylander—— Pop Fizz 出现，Pop Fizz 是一名炼金术师，他可以喝下一种药，之后变异得个头更大，力量更强，成为一名狂战士。Pop Fizz 凭借喝下药水的惊人力量，显然可以对付大部分敌人，但在面对成群的敌人时，我们还需要使用另外一个角色 Tree Rex，他类似一只由木头打造的巨型牛，比普通的 Skylander 要大许多，他可以从地下抽出石块攻击敌人，也可以猛击地面以及翻滚攻击对敌人造成伤害，从手上还能发出激光。一些特殊门只有它才能破坏掉。

由于游戏面向的年龄问题，所以难度一定不会高，喜欢这种轻松休闲游戏的玩家或者成就、奖杯饭们，可以期待一下这个老牌游戏。


▲使用声波攻击敌人。


▲拥有强大力量的 Tree Rex 出动。


▲可以从眼部发射激光射线的 Skylander。

http://ipdf8.blog.163.com

封印战争开始！
谁将成为守护地球之剑？

第2次超级机器人大战OG	NBGI		策略角色扮演
PS3	第2次スーパーロボット大战OG		日版
	预定2012年内	1人	7980日元
	无对应周边		



文 金馆长
美编 心の永恒

龙虎王宿敌登场！

在遥远的古代，为了和被称为“百邪”的恶魔以及怪兽战斗，古代人制作了被称为“超机人”的半生体兵器，超机人一共分为两个阵营四个阶层：古代人方面所属的四神、四灵以及百邪方面所属的四凶、四罪。其中四神超机人包括龙王机、虎王机、雀王机和武王机（分别对应青龙、白虎、朱雀、玄武）。之后出于某种原因，龙王机和虎王机站到了其他超机人的对立面，并且封印了其他超机人。

随着龙王机和虎王机的觉醒，其他的超机人也开始有了复苏的征兆，这次，我们将迎来另外两个属于“四神”阶层的超机人……

雀武王

雀武王是雀王机在上、武王机在下的合体形态，雀武王拥有超高的机动性，另外还具有飞行能力。雀武王装备着细长的黑蛇刀和名为武鳞甲的盾，雀武王的主要战斗方式就是利用这两件武器进行接近战。雀武王的驾驶员是名为夏喃的仙人，隶属于被称为“巴拉尔”的敌对势力，熟悉“《超级机器人大战α》系列”的玩家应该知道这个“巴拉尔”是什么了吧……





◀雀武王的必杀技黑蛇刀·三千斩。

武雀王



武雀王是武王机在上、雀王机在下的合体形态，武雀王的背后是一个巨大的龟甲，所以它拥有拥有四神中最强的防御力。背后被称为“黑蛇炮”的大炮为武雀王提供了强大的远程火力，驾驶员为巴拉尔的仙人泰北。



▲武雀王的进攻利器黑蛇炮。

熟悉的新人们

青云骑士

来自GBA《超级机器人大战D》的真实系主角机青云骑士，手部装备了格斗射击两用的塞法长剑，脚部的喷射浮游装置保证了机体超高的运动型，本机的默认驾驶员为约书亚·拉德格里夫。



约书亚·拉德格里夫

CV：中村悠一



在南极发现神秘遗迹的菲里奥·拉德格里夫的儿子，莉姆的义兄，虽然并不是军人，但是在父亲的要求之下担任了应用遗迹技术的机动兵器青云骑士的测试驾驶员。



▶由于装备了塞法长剑，青云骑士可以应付各种不同的战况。

http://ipdf8.blog.163.com

白雪公主



同样来自GBA《超级机器人大战D》的另一部真实系主角机白雪公主，主机能、动力源方面和青云骑士基本一致，本机最大的特点是双臂装备可以根据战况进行更换，也让本机有着更强的泛用性，本机的默认驾驶员为科丽亚娜·莉姆斯雷娅（爱称莉姆）。

◀白雪公主别号“移动武器库”。



科丽亚娜·莉姆斯雷娅

CV：桑岛法子

约书亚的义妹，由于长期参与遗迹技术的复原工作，她体内有双重人格。她的两个人格可以互相对话，在操纵白雪公主的时候，主要由另一个名为“丽亚娜”的人格进行战斗。

刻耳柏洛斯



■擅长炮击战的闪光之魔犬。



核心计划6号试做机。拥有极高的运动型，擅长炮击战。但是由于TE引擎在处理调整方面还存在着一些问题，所以关节部分需要用电池作为补充动力源。TE引擎的出力调整由副驾驶阿葵负责，所以她需要穿着那件看上去很像泳装的特殊驾驶服。本机的驾驶员为前作就已经登场的雨果·梅迪奥和阿葵·坎图姆。另外，《MX》的另一部主角机红莲之犬神加鲁姆尚未公布。

龙人机



龙王机受到虎王机袭击，大破之后被送到泰拉斯·莱希研究所，利用超斗士的零件进行复原后诞生的半生体兵器，但是由于龙王机本身元气大伤，本机的实力比龙王机要差很多，但是仍然可以使用龙王机擅长的仙术兵器，龙人机新追加的仙术兵器为神针铁·如意金箍棒。龙人机的驾驶员为楠叶。

神秘而陌生的新人物



■怎么看怎么像当年那把OO长炮……



这架机体没有名字，没有生产序列，只有一个诡异的编号：恶魔（Evil）。这部机体的主体躯干部分有点像阿拉德的座机百舌鸟和凶鸟系列的结合体，而且似乎也装备了分离式装甲。但是后面几个大得夸张的翅膀状物体……不要告诉我那是装饰用的。

本机的武器是一把大得夸张的斧头和枪械的结合体。系列中上一个格斗射击结合的武器印象中似乎是樱花驾驶的拼凑者的OO长炮，这架机体给人的感觉似乎也是有着拼凑的痕迹，难道……

这位浑身散发着神秘气息的御姐就是恶魔的驾驶员，名叫“阿玛拉”（CV：池泽春菜），给人的感觉还是个代号……

进化的合流系统

合流系统是PS2上的《超级机器人大战原创世纪合集》首创的，两台机体在地图上相邻就可以选择组成一个战斗单位，其中一台被称为主机体，另一台被称为辅助机体。本作继承了这个系统，我们正好来复习一下合流系统的基本要素。

合流之后的攻击模式

合流之后我们一个单元里就包含了两台机体，而当面对敌人一台机体的单元时就可以集中火力攻击。但是如果我们攻击的目标也是两台机体组成的一个单元的话，那我们可以选择两台集中火力攻击敌人的主机体或者分散火力，由我们的主机体攻击敌人的主机体，辅助机体攻击敌人的辅助机体。





而我们的一台机体组成的战斗单元面对敌人合流之后的部队，可以选择使用有全体攻击属性的武器直接攻击敌人全体。目前已知的新机体中，青云骑士的冲击加农炮可以进行全体攻击。



双人精神

本作中一些强力的精神是不能单人用出的，必须合流之后才能使用（比如魂和大激励）。在有些场合，一些战斗力不强的人却能通过优秀的双人精神成为战斗中不可或缺的人物（比如号称波斯猫的卡琪娜中尉，双人精神就是“魂”）。



而本作对于合流系统的改良，主要是在合流的过程方面，本作中不仅可以通过在地图上相邻来完成合流，更可以直接在准备画面中以合流的方式出击！这不就是小队系统么……相信本作可以在一定程度上缓解前作最后出战人员紧张而不得不在最后一关舍弃部分主力的情况。



http://ipdf8.blog.163.com

文 纱迦　美编 心の永恒



DEAD OR ALIVE 5

不知不觉间，距离本作的发售日只有两个多月时间了。在结束不久的E3展上，本作又展出了新的试玩版本，可以选用12名角色，而游戏的系统也和之前《忍者龙剑传3》附赠的4人版有很大区别。别的不多说了，赶紧随我来看看游戏又有哪些新的进化点吧！

死或生5	Koei Tecmo		格斗
多机种	Dead or Alive 5		日版
	预定2012年9月27日	1～2人	7800日元
	对应机种为PS3、X360		





结城晶

国籍	日本
流派	八极拳
声优	三木真一郎



克里斯蒂

国籍	英国
流派	暗杀术
声优	三石琴乃

出场角色阵容证实？

在4人版DEMO推出后不久，国外黑客通过对体验版资料的解析，发现本作一共有25名角色登场。前4作的角色除BOSS和EIN（即失去记忆的疾风）外全部保留，并有MILA和RIG这两名新角色加入，此外还有3名VF角色，分别是结城晶、陈佩和莎拉。

如今官方已确认有结城晶、莎拉存在，新角色中的RIG也已经公布，由此看来黑客们的努力没有白费。从名字上来看，MILA应该是一名女性角色。相信不久之后就会公布MILA和陈佩的正式情报了。

另外据如今Team Ninja的老大——早矢仕洋介表示，本作将不会有角色DLC，各位玩家可放心购买。早矢仕表示这是因Capcom的前车之鉴而作出的决定，另外角色越多也意味着平衡性越难调整。不得不说这种态度还是值得赞赏的。





两大核心系统再次调整

在之前的4人版DEMO中，两大核心系统——POWER BLOW（简称PB技）和返技已初见端倪。而结合E3展版DEMO和官方放出的情报，可以确定这两大系统又有不小的变化。

首先是PB技。在4人版DEMO中，PB技可以随时发动，方法是按住P+K+H键不放。这一攻击命中对手后效果非常华丽，和场景有丰富的互动，而且还能够选择两种追加方式。PB技蓄力的时间比较长，但途中可随时松开按键进行攻击，而且攻击本身也带有破防效果，不过既能被返也能被侧移躲掉。

现在PB技的指令被统一调整为1P+K（方向参考小键盘），必须在血量低于50%并发红时才能使用。如果血量不满足条件，则只是蓄力崩防技。

4人版DEMO中返技为三段返，另有针对中段拳和中段脚的上级返技，46+H对应中段脚，64+H对应中段拳。而在最新的版本中，返技回归了四段返的设定，即上段、下段、中段拳、中段脚。如此一来，将不再存在吃定中段的中段返技，对喜欢进攻的玩家来说是个好消息。

http://ipdf8.blog.163.com

精益求精的细节改进



除了两大核心系统有变化以外，在最新的版本中游戏系统还有不少改动，具体内容为：

・新增受创状态 Critical Burst。处于该状态的玩家将有超长的硬直时间，而且无法使用返技。给予对手重大伤害就有机会令其进入这一状态，在血槽上会有显示。

・取消上段起身踢。

・多段投技被拆时，使用投技的一方有帧数优势。

・侧移指令变成 88/22。在 4 人版 DEMO 中指令为 8/2+P+K+F。

・部分受创状态时不能使用返技，如双脚离地但未浮空时、摔角擂台场地中被边绳弹回时。

不难看出，大部分改动都在鼓励进攻、削弱返技。在游戏即将发售的前夜能有如此大的改动，不得不说 Team Ninja 还是很有魄力的。





与VF合作的秘密



时至今日，《死或生 5》里将会出现《VR 战士》的角色早已不是什么新闻。最近，几位游戏的主创进行了一次对谈，言谈中透露了一些与 VF 合作的秘密。

本次合作中，SEGA 方面派出了羽田隆之(《VR 战士 2》四大格斗铁人之一）等人协助开发，以保证让 VF 角色的既有手感与 DOA 的战斗系统取得平衡。而《VR 战士》如今的主要制作人片桐大智也亲自参与了进来，经常提出"这招有 1 帧不对"之类的意见。

结城晶的样子与《VR 战士》中基本一样，但莎拉则经过了修改，原因是为了迎合《死或生》玩家的审美观。而莎拉原本并不是一个返技角色，但由于《死或生》的特征就是返技，所以制作组专门向 SEGA 方面请求协助，最后是动用了压箱底的资料才做出合适的返技动作。

在合作之初双方就定下基调，联动角色必须是从《VR 战士》初代就有的角色，因此尽管梅小路葵等角色更适合《死或生》的风格，也没有入选进来。而经过这次合作，未来也不排除会有《死或生》角色乱入《VR 战士》新作的可能。





限定版情报公开

本作的日版定于 9 月 27 日发售，目前已确定会有限定版。限定版的内容如下：

・《死或生 5》游戏
・OST
・画集
・角色明信片 8 张
・特制角色金属片
・12 种性感服装（女性角色专用的）

此外如果你预约游戏，会得到霞和绫音的性感服装下载码。这两件服装和限定版送的 12 种性感服装一样，未来均会在 PSN 和 Xbox LIVE 上以付费下载的形式推出。限定版的价格为 10800 日元，比起普通版来还是比较超值的。

本作的欧美版也会有限定版，内容大致相同，但欧美版的预约特典是天使泳装（对应霞、丽凤、瞳）和恶魔泳装（对应克里斯蒂、蒂娜、绫音）的二选一。已知美版限定版的价格为 79.99 美元。



http://ipdf8.blog.163.com

文 洛克 美编 NINA

在去年发售的《闪乱神乐 少女们的真影》虽然有着手感一般、剧情可有可无、任务重复度过高的缺点，但还是凭借“爆乳”这个特殊的卖点成为一部成功的作品。不仅在发售之后就卖断货，更是一度造成不少话题。而厂商又怎会放过如此一颗摇钱树？这不，时隔一年，这款《闪乱神乐 爆裂 红莲之少女》就作为续作出现在我们面前，不过在本作中我们并非使用前作的五名主角，而是操控与之对立的五名恶忍进行游戏。在立场对调之后我们又会了解到怎样的故事呢？就让我们一起来看看吧！



闪乱神乐 爆裂 红莲之少女		MMV AQL	动作
3DS	闪乱カグラ Burst -红莲の少女达-		日版
	预定2012年8月30日	1人	5980日元
	对应周边未定		

恶忍当道！爆乳少女二度袭来！



焰

前作的最终BOSS，同时也是前作主人公飞鸟的宿命对手。就读秘立蛇女子学园2年级，一直以成为最强的忍者为目标，为了达到这个目的甚至会不择手段。在蛇女成员中其实力也是数一数二，平时使用6把小型刀战斗，不过一旦当她拿起背后的红色太刀，就会发生可怕的事情（我会告诉你这时候的焰其实是在COS夏娜吗！）……

CV	喜多村英梨
年龄	16岁
生日	1月3日
血型	B
身高	163cm
三围	B87、W57、H85
对手	飞鸟



▲不知道在本作中能否使用焰的特殊形态呢？



咏

CV	茅野爱衣
年龄	16岁
生日	2月10日
血型	B
身高	160cm
三围	B95、W58、H90
对手	斑鸠

就读秘立蛇女子学园2年级，穿着华丽的衣装，行为举止也极像公主。其实咏的家境非常贫穷，经常会因为吃不饱饭而发愁，比起一般女孩子都钟爱的甜食她更喜欢豆芽。也许因为整天过着有一顿没一顿的苦日子，咏非常讨厌有钱人，因此对家境良好、不愁吃穿的斑鸠抱有一种特殊的敌意。平时使用一把比自己还高的巨剑和大型火炮战斗，以绝对的攻击力在瞬间解决敌人。



铃音老师

在秘立蛇女子学院任职的女教师，火爆的身材配上蕾丝内衣使她性感度瞬间爆棚。平时十分冷静，实力处于最上忍级别。和担任飞鸟她们老师的雾夜一样，铃音对待自己的学生也十分严格，不知在本作中她是和雾夜一样作为打酱油的角色登场，还是和大道寺一样是可使用的隐藏角色？

CV	？？？
年龄	26岁
生日	9月30日
血型	A
身高	160cm
三围	B97、W57、H90
对手	？



▶使用太刀的斑鸠是前作中最好用的角色，相信在本作中她会是一名不可小视的对手。

先行购入特典公开！

本作的先行购入特典——“少女们的极秘档案”所包含的内容十分豪华，分为设定资料集（收录设定资料、插图等珍贵内容）、原声CD（收录新曲和前作的人气音乐）和广播剧CD和封面插画（在官网上进行角色人气投票，获得第一名的角色的封面插画），由于前作一度卖到断货，因此估计购买本作的人不在少数，如果想要上述物品的同学，还请尽快动手，将少女们带回家吧！



©2012 MarvelousAQL Inc.

http://ipdf8.blog.163.com





▲和一招定胜负的葛城不同，日影是以密不透风的连续攻击战斗。

日影

CV	白石凉子
年龄	17岁
生日	9月9日
血型	O
身高	160cm
三围	B85、W57、H85
对手	葛城

就读秘立蛇女子学园3年级，实力非凡且冷漠无情。令人捉摸不透她就像是一部无坚不摧的战斗机器一般令人心生畏惧。不过在遇到蛇学园的后辈之后，在和同伴长时间的相处之下也渐渐学会表达自己的想法。日影的战斗风格算是最接近传统的忍者，利用数把匕首在一瞬间将敌人切碎。



就读秘立蛇女子学园1年级，是5名恶忍中最小的一个。虽然一直努力装出一副成熟的样子，但实际上她是一个幼稚直率的孩子，最讨厌被别人无视，和柳生一样使用特殊构造的雨伞战斗。值得一提的是，未来本来是善忍的后代，不知是何原因进入秘立蛇女子学园成为了一名恶忍，相信在本作的故事中会找到答案。

CV	后藤沙绪里
年龄	15岁
生日	12月28日
血型	A
身高	150cm
三围	B62、W48、H59
对手	柳生

未来



►按常理来说水克火，面对使用乌贼之忍术的柳生，未来又胜算几何？



春花

CV	丰口惠美
年龄	18岁
生日	7月20日
血型	AB
身高	169cm
三围	B99、W55、H88
对手	云雀



◀在前作中云雀的实力让人捏了一把汗，作为对手的春花女王，你可不要让我们失望啊~

就读秘立蛇女子学园3年级，举止投足都透着女王气息，身材也十分火爆。虽然平时一副蛮不讲理的样子，其实春花比谁都重视自己的同伴，在和云雀交战之后视其为自己的对手。平时喜欢进行各种各样的实验，在战场上也使用各种奇怪的药品战斗。

全新的3D更衣室！

►如今各位绅士可以在更衣室中尽情玩弄……不对，尽情欣赏3D美少女了。



更衣室是前作就有设施，在AVG模式（其实就是走走过场）的忍部屋中，玩家可以进入更衣室为主角们更换造型，泳装、水手服等福利应有尽有，还能通过晃动机身的方式让角色们使出超必杀技“乳摇”。不过这种好地方在前作中居然不对应3D显示功能，不免让慕名前来购买的狼……抱歉，绅士们大失所望。如今本作终于加入了这个机能，在本作的更衣室中，各位也能看到呼之欲出的泳装美女了哦。

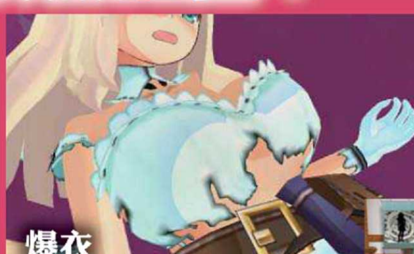
前作要素依然健在！



阴阳变华

游戏一共分为阳乱、阴乱和闪乱三种状态，如果发动阴乱状态，角色会脱下衣服，身着泳装“轻装上阵”，此时虽然角色的攻击力和攻击速度大幅提升，但防御力也会降至最低，是一个需要斟酌才能使用的状态。





爆衣

既然是一款以卖肉为主的作品，怎么能少了爆衣系统？在游戏中只要一次性给予敌人大伤害或是用忍术击败对手，就能打爆敌人的衣服。当然，如果我方承受了一定伤害同样会发生爆衣事件。至于爆衣的具体作用，相信购买游戏的各位绅士早就心知肚明了吧（笑）？



秘传忍法

以消耗忍法槽为代价使出的奥义，秘传忍法的威力巨大无比，不仅可以一发清光全屏的杂兵，还能给予BOSS不俗的伤害。在前作中一口气使出数个秘传忍法甚至能够扭转战局。值得一提的是，蛇学园五名角色——也就是本作主角们的秘传忍法在前作的宿命对决中都看过了，不知本作是偷工减料直接沿用前作的素材，还是会增加全新的演出动画呢？



AVG模式

号称能了解少女生活的模式，在前作中有些挂羊头卖狗肉的嫌疑，因为玩家在该模式下能做的事情实在是少之又少，希望本作能增加一下这方面的游戏体验。



http://ipdf8.blog.163.com



上个月的TOF活动中，NBGI给了我们一个巨大的惊喜：今年的新作是《无尽传说2》（当时很多人估计是先出《无尽传说》完全版再考虑2代的……）！各位对《无尽传说》感到意犹未尽的玩家们这回可是心满意足了。既然是续作，那么肯定和前作是有着千丝万缕的联系的（貌似说了句废话……）。到底本作是什么样的呢？让我们一起来认识一下本作的世界吧。

无尽传说2	NBGI	角色扮演
PS3 テイルズ オブ エクシリア2		日版
2012年11月1日	1人	7980日元
无对应周边		对应玩家年龄未定

断界壳事件，一年后……

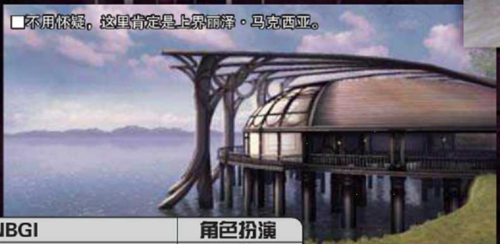
在前作中，马克斯维尔设置的分开两个世界的断界壳在两位主角的努力下被打破，两个世界合二为一。

当然，分开了两千年的世界，文化、科技、风俗的发展都产生了极大的不同，加上下界（エレンピオス）长期对断界壳中的世界（リーゼ·マクシア）的敌视，断界壳虽然已经不在了，但是人们心中的“断界壳”还远远没有被打破。

因此，对立的火种远远没有熄灭，各地还有这一些针对性的对抗行为。

我们的主人公路特加·威尔·库尔斯尼克，一名和哥哥一起住在下界都市多利格拉夫（トリグラフ）开始了他的旅程……


■荒凉的下界风景。


■不用怀疑，这里肯定是上界丽泽·马克西亚。


■比断界壳更难以打破的是人们心中的壳（前作图）。

两个世界的现状

世界并没有因为合并而产生一派歌舞升平的良好发展环境。这两个世界都面临一定的问题。

下界方面：虽然来自断界壳的大量玛娜缓解了世界因为玛娜匮乏而濒临崩溃的危险（源灵匣的诞生也有一定的功劳）。但是由于民众并没有完全接纳隔绝了两千年的另外一个世界，各地的抗议和针对性活动不断，严重影响两个世界的交流。

而在リーゼ·マクシア，情况也不是很好，虽然在盖亚斯王的领导下完成了统一，但是由于技术水平比下界落后太多，在交往中一直处于劣势，对此盖亚斯王也觉得很苦恼，尤其是对于在他身边已经没有值得信赖的臣下这个问题。

所以这个看似平静实则暗流涌动的世界，真是一个再好不过的冒险舞台啊！

http://ipdf8.blog.163.com
©2012 NAMCO BANDAI Games Inc.

男主角是个……小职员？

在多利格拉夫和哥哥一起居住的青年。哥哥工作很忙，所以他很贤惠地负责在家里做饭照顾猫，为了能让哥哥下班后吃到可口的饭菜，他还潜心钻研做菜技巧，最终成为一个手艺高超的家庭煮夫。

他的志愿是加入大公司格兰斯皮亚公司（クランスピア社），但是被拒绝了。不得已，为了发挥自己善于做饭的特长而选择在车站的食堂工作。

结果上班第一天他就触发了人生的BAD END事件：被一个不知名的少女卷进了一起麻烦事，同时也因为这件事情而背上了巨额债务，看来这次，我们的主角除了背负世界的命运，也要背负一下自己的巨额债务了……（写到这里我无论如何无法制止自己想起《机战Z2》的克罗・布鲁斯特君……）


▲这可能就是那起巨额债务事件了，注意男主角旁边的那个黑匣兵和男主角专业的保安防身动作。


声优 近藤隆

小资料

姓名：路特加・威尔・库尔斯尼克
年龄：20
身高：170cm
职业：铳剑槌士


■一副"正义青年"样子的男主角。

注目POINT！

这次男主角的姓实在太有意思了，玩过前作的玩家肯定记得前作中那个关键道具"库尔斯尼克之枪"，而无论从英文还是日文拼法，男主角的姓氏和"库尔斯尼克之枪"都是一模一样的，我们都知道库尔斯尼克是《无尽传说》世界观中出现的古代大贤者的名字，难道……

板凳女主角登场！

性格认真活泼的少女。遵守和父亲的约定，为了寻找传说中可以实现一切愿望的"迦南之地"。在旅行中偶然遇到了男主角路特加，并且和他许下了一起寻找迦南之地的约定（这是传说中的拐带吗？）。

本来只是一个单纯的孩子，但是为了实现和父亲的约定，变得有点小大人的样子，虽然如此，但是面对西红柿时候的无能为力还是让人看到她属于小孩子的那一面。她最珍贵的宝物是父亲送给她的怀表。

她脚边的猫是路特加饲养的胖猫一只，第一眼看见爱尔就"萌"上了这个小姑娘并开始跟她同行。另外，这只猫是附近所有猫中的老大。

另外这猫的体型，参战是不可能的……不过可能会跟系列中一直出现的猫人岛有关系吧。


声优 伊濑茉莉也

小资料

姓名：爱尔・梅尔・玛塔
年龄：8
身高：130cm

小资料

姓名：露露
性别：公
年龄：3


▲本次的女主角只有8岁，所以肯定是不参战的。


■能看得出这孩子从小就很懂事……

注目POINT！

继《重生传说》之后，系列正统作品里第二次出现了不参与战斗的女主角，上次的克莱尔由于不参战而显得存在感有点薄弱，这次爱尔要以什么方式来刷自己的存在感呢（别告诉是蜜拉附身）？


▲其实两个人在某种程度上还是挺……般配的（笑）。

http://ipdf8.blog.163.com

一脉相承的战斗系统

《无尽传说 2》的战斗系统基本继承自《无尽传说》，也是以共鸣系统为核心，消费 AC&TP 进行战斗的系统。目前还没有公布具体情况，不过应该还是略有调整的。

我们知道前作中一个受到好评的系统是角色特性系统，如何发挥角色特性也是前作中值得研究的课题，我们欣喜地得知，这个系统在本作得到了保留，比如男主角的特性就是“武器交换”。



▲这一招看来就是经典招式魔神剑了。

武器交换系统

从资料中我们可以得知男主角的职业是“铳剑槌士”，也就是开战的时候这位老兄身上带了三把武器……根据战况不同更换不同武器可以让主角的泛用性得到很大的提升。切换武器的方法是按 L1+R1 进行正序切换或者 L1+R2 进行逆序切换。武器切换后术技会变得完全不同。这一点可能比较像《圣恩传说》中的修柏特。



▲名符其实的“重”武器。

狂怒龙卷——大槌

大槌的招式大开大阖，虽然攻击速度慢，但是范围很大，可以同时打击身周的多名敌人，而且这种重武器打在身上……一定会很疼。



□太阿倒持——虽然姿势很帅但是实战中大家切记一定不要倒着拿。



▲目测应该是破除包围的利器。

暴风骤雨——双剑

双剑的特性是攻速很快，接近敌人之后一阵狂风暴雨般的斩击可以造成大量伤害。而且双剑的招式绵密，缝隙少连招华丽，是技术流玩家的首选。

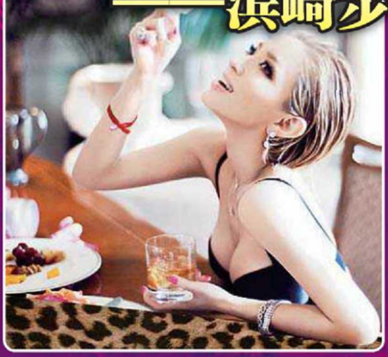
射程为王——双枪

手枪的特色就是超长（针对其他武器来说）的射程。可以让我们在远程攻击敌人或者进行辅助。手枪还有一个举枪构，还可以在移动中射击，不过进入举枪构的状态下移动速度会降低。



□这把手枪似乎是格洛克……吧?

一脉相承的主题歌——滨崎步



前作的主题歌《Progress》由著名流行歌星滨崎步演唱，从效果来看是非常成功的，于是本作也继续请滨崎小姐演唱主题曲，而据说新的主题曲将会非常贴近游戏本身，也就是说……滨崎步大概已经知道游戏的具体内容了。

选择系统

这次我们终于可以自由选择自己走的路了，本作中会发生很多两难的场景，这个时候需要我们为主角路特加进行选择（部分选择有时间限制）。选择的结果将会对接下来的剧情产生一定的影响，而在一些关键场合，选择还有可能决定剧情的走向，从制作人的发言来看，本作是有可能有多重结局设定的。



▲看来这就是本作“命运的邂逅”了。



▲禽兽！你要做什么！

http://ipdf8.blog.163.com

CAPCOM@UCG

我们都是卡饭！



STEEL BATTALION HEAVY ARMOR

日本Capcom公司预定于2012年6月21日在X360主机上发售推出定价7990日元的Kinect专用机器人动作射击游戏——“《铁骑》系列”最新作《Steel Battalion Heavy Armor》（日文原名：《重铁骑》），我们已为香港玩家带来行货，敬请留意！

准备开战！

●游戏舞台

本游戏舞台是一个已经没有电脑的世界。所以人类文明在衰退，兵器都回归最初以人手操控。可是重铁骑却被发现竟具备了电脑控制的机动力，能进行准确的射击。其不可思议的高性能秘密，直至主角等人成功掳获重铁骑而公开。





●什么是铁骑?

代替战车作为主力兵器的机械就是铁骑。游戏故事设定为在第三次世界大战中，各国都能独自生产铁骑，每台铁骑都拥有两条巨大的腿作为主要移动方式，玩家将会在游戏中扮演美军的铁骑驾驶员，参加各种作战。


■铁骑就是二足步行的作战用机械。



●体感操作重铁骑

游戏是一款对应Kinect体感操作的机器人动作游戏。玩家除了用手脚操控重铁骑的移动和攻击外，还要操纵重铁骑的仪表板、装填弹药、瞄准器、排烟装置等等工作，令玩家仿佛亲身进入重铁骑的内部，于充满紧张气氛的环境上执行任务。


■重铁骑的仪表板。


■透过Kinect体感操作。

●把握任务内容

玩家参与每场战斗前都会先进入目前的战场状况资讯画面，当中会显示任务内容和战场地图，在开始战斗前必须了解清楚自己和敌军的位置，更需要清楚自己的目标和任务内容，因为任务绝不会是单纯地向敌人攻击就结束，任务内容可是各式各样的，绝不能掉以轻心。


■任务内容全都被记载於当中。

●不光是操作铁骑

本作不但要操作铁骑，有时还要参加白兵战，利用体感的方式进行，好像要投掷炸弹、跟同伴握手；以及利用求生刀攻击面前的敌人等等都要透过玩家的体感操作，让玩家如同置身现场。


■握手。


■投掷炸弹也要自己亲手做。

●多个严苛的环境

游戏拥有多种不同的战场，让玩家体验战场的实感，当中包括军事演习场、被弃置的市街、炎热的沙漠等等，多个严苛环境正等待玩家。玩家的视野、铁骑的移动速度等会因为不同的环境带来不同的影响，令战事更加精彩刺激。


■市街战。


■平原上作战。

●四人合作模式


■除了合作作战外，亦有对战模式。


■在合作作战时也要做好自己的工作。

只要完成特定的关卡，就可以进行四人合作模式，在这模式中玩家可以利用语音聊天功能跟其他玩家沟通，加强在战场上的合作性。每位玩家更需各自参与重铁骑内的一切操作，当中包装控制重铁骑的移动、安装各类武器等事项。玩家必须紧守岗位，要发挥团队精神才能击败敌人。

●有体验版下载！



现在于Xbox LIVE的体验版下载区，已经有《重铁骑》的体验版提供玩家下载任，任何会员都可以免费下载。本作可让玩家坐着和站立游玩，玩家可以亲身感受一下游戏玩法和操作，以及体验战场上驾驶重铁骑的感受。

行货初回特典！



这款作品的定价为7,990日元，只要购买我们CAPCOM ASIA提供的行货，就可以用超值价328港元购得，而且更可获得游戏的DLC“Chrome Blitzer Pack”作为初回特典。特典只限首批货品才有，送完即止！

重铁骑 资料
发售日期：2012年6月21日　机种：X360
建议售价：328港元

©CAPCOM CO., LTD. 2010, 2011 ALL RIGHTS RESERVED.

http://ipdf8.blog.163.com



文 清国清城 美编 anubis

UNREAL ENGINE 虚幻引擎4

启动引擎，启动未来！

按照过去的业界规律，每隔五年就要开始新一轮的更新换代。而本代主机就像一场明明已经到时，却不愿散场的聚会，各方宾客都久久不愿离去。硬件商们不愿投入巨资开发新主机，不愿意为新主机蒙受巨额亏损；第三方也在本能上抗拒次世代的到来，因为游戏开发成本会随之飙升。

但无论家用机游戏产业如何抗拒次世代的到来，技术前进的步伐不会停止。PC 的图像处理性能从未停止进化，PC 游戏与家用机之间的差距也日益明显。去年《战地 3》的 PC 版和家用机版的效果可谓天差地别，核心玩家们开始不满足于当今家用机的性能。同时本世代主机的销量也开始下降，这提醒着硬件商们 PS3/X360 正步入晚年，无论未来业界如何发展，如今都已到了该为之筹谋的时候。

http://ipdf8.blog.163.com



■Epic公布的“虚幻引擎4”DEMO叫做“Elemental”，是在一台搭载一颗Nvidia GeForce GTX 680的电脑上运行的。

平凡的巨人

虽然第三方内心都希望次世代晚一些到来，但他们都知道如果不提前做准备，被其他对手抢了先，自己就有可能被无情地淘汰。所以游戏开发商们很快将进入新一轮的技术竞赛，各厂商都开始让他们最具才华的工程师摸索次世代主机的图像技术。而在这些厂商中，最希望尽快进入次世代的莫过于游戏引擎的供应商——比如Epic Games。

在PS3公布初期，最先让人们看到真正实力的是“虚幻引擎3”的实际DEMO演示，Epic Games的技术为本世代主机的成熟发挥了无法估量的作用。于是在本代主机上，“虚幻引擎3”成为使用最广的游戏引擎，几乎所有主要游戏开发商都有使用该引擎开发游戏。

如今Epic Games希望他们的“虚幻引擎4”像它的前辈一样推动次世代主机的成熟。为了开发虚幻引擎4，Epic与英特尔、AMD、Nvidia等处理器巨头们深入探讨，确定业界的技术蓝图。对次世代主机的硬件性能有了深入地把握之后，Epic创始人Tim Sweeney制定了未来的技术发展路线。通过工程师、美工、游戏设计师们的共同努力，Epic已经开发了一个灵活的平台，可以适应新一代游戏开发的不同需要，从高端的次世代主机到迅速发展的手机游戏，Epic的技术都能满足各方工程师的需要。

与同时代的很多游戏开发者一样，Tim Sweeney从小就爱上了编程。在他10岁那年，Sweeney去了一趟加州，和他的哥哥一起住了一个星期。那时他哥刚开了一家公司，为了不被这个小弟弟吵到，他就给Tim Sweeney一台当时最先进的IBM PC让他自己玩，并且向他简单传授了BASIC编程语言。那时Tim就表现出自己非凡的编程天赋，他没用多久就掌握了这种入门级编程语言，一个迷人的新世界在他的面前展开，一种全新的爱好诞生了。

Tim Sweeney自称是一个不合群的少年，他的中学生涯大部分是在自己的世界里度过，陪伴他的是电脑以及迷人的编程世界，与同学打交道的时间很少。在之后的5年时间里，Tim说他大概花了1万个小时的时间用来编程，当时他主要是通过模仿其他软件学习编程技巧，对基线代码进行改进。

Tim主要是用他的Apple II电脑进行编程，直到他获得了一台自己的IBM PC，他才开始尝试自己的第一个“商业项目”。当他在马里兰大学攻读机械工程学位时，Tim经常没日没夜地学习编程。他对自己使用的PC文本编辑很不满意，于是就开发了自己的编辑器。在这个项目的开发过程中，他对屏幕中的鼠标指针感到厌烦，就把指针变成了一张笑脸。他把这张笑脸当作一名角色，接着设计了其他角色，能与笑脸进行互动。这次小小的尝试逐渐把他带入一个新领域——他在不知不觉中迈入了游戏编程的新世界。由此诞生的是一款冒险游戏，叫做《ZZT》，该作中用文本符号构成游戏画面，游戏本身与Apogee Software和3D Realms的创始人Scott Miller的游戏《Kingdom of Kroz》类似。

1991年，Tim Sweeney正式成立了自己的第一家公司——Potomac Computer Systems，通过共享软件的方式发行了《ZZT》。而在此之前，他展示了自己另一方面的特长——他开发了一些编辑功能，能帮助他们更高效地开发游戏。《ZZT》获得了一定的成功，不过他最受欢迎的地方是自带了一个功能强大的编辑器，玩家可以用这个编辑器制作自己的关卡。Tim说当时每天都能卖三四套游戏，虽然钱不是很多，已足以让Tim决定放弃他的工程学位，将游戏开发变成全职工作。

实时全局光照

从“虚幻引擎4”公布的首个预告片中，玩家首先会注意到的是全动态光影效果的进化。Tim Sweeney说：“UE4的实时光影性能远远超越了我们过去能够做到的一切，表现出一种前所未有的全新真实感。”

通过实时全局光照，开发者们不需要进行预渲染处理，以及将光线“烘烤”到物体上，这意味着只要花十分之一的时间就能让游戏世界栩栩如生地运转起来。还有一些新特性如“光滑镜面反射”、“反射表面的光线生成”、“次表面散射全局光影”等能够让光线在场景中自然反弹、穿越，就像真实世界中的光照原理一样，当光照问题得到解决，画面将会变得极为自然逼真。

CliffyB说：“看看那样的光照运作方式，想像一下你可以把屋顶炸掉，光线涌入，在里面真实地反弹，这真令人兴奋。至于真实的昼夜循环、天气效果等，就更不用说了。这会对游戏性产生极其有趣的影响。”



http://ipdf8.blog.163.com

虚幻世界

此后8年，Tim Sweeney创办的公司稳步发展，公司更名为Epic MegaGames（最终更名为Epic Games）。这家公司推出了《丛林里的吉尔（Jill of the Jungle）》等成功作品，赚到钱后就搬出了父母的房子，搬到了一个专用的办公室里，还聘用了好几个充满才华的年轻人，他们至今仍是Epic的灵魂人物，包括Mark Rein和Cliff Bleszinski。

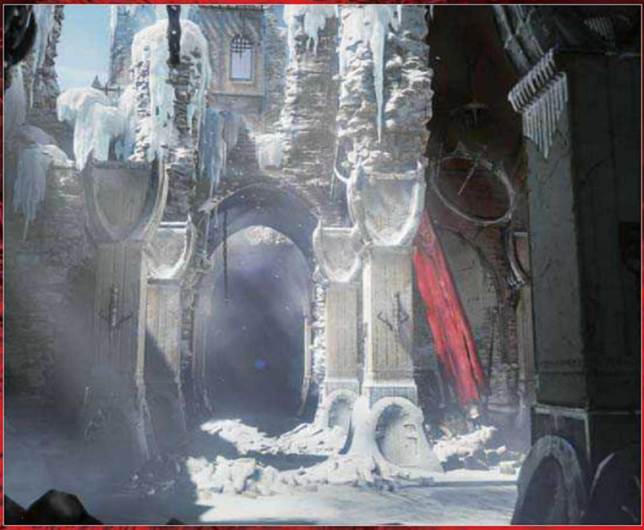
与此同时，由于id Software的《狼堡3D》、《毁灭战士》、《雷神之锤》等游戏的大流行，PC游戏开始蓬勃发展，这一切都要归功于约翰·卡马克的技术。Tim Sweeney向来喜欢对别人的技术进行拆解分析，对《毁灭战士》的引擎进行研究后，他发现了不少可以改进的地方。这次研究改良的成果就是“虚幻引擎”，它加入了大量全新的图像功能，包括着色光照、软件渲染、细节贴图等。于是这款突然崛起的新引擎很快成为id Tech引擎的重要对手。

1996年“虚幻引擎”发布后，很快就有其他开发商找上门，表示对该引擎的使用授权感兴趣。Sweeney和Rein认识到其中潜藏的巨大商业潜力，他们开始更努力地发展引擎技术，研发了为家用机而优化的版本。相继有38家厂商购买了“虚幻引擎”的使用授权。Epic Games不止是一个游戏开发商，在业界他的主要身分是引擎供应商，是一个游戏开发工具供应者。

2002年随着“虚幻引擎2”的发布，Epic Games在引擎市场的地位也水涨船高。首款应用该引擎的游戏是军方资助开发的《美国陆军》。“虚幻引擎2”瞄准行业规模比PC游戏大得多的家用机市场，对NGC、Xbox和PS2都有全方位的支持。由于性能强大、应用效率高，“虚幻引擎2”被200多款游戏采用，包括《分裂细胞》、《彩虹六号3》等大作。凭借该引擎的好名声，两年后“虚幻引擎3”公布时立刻获得业界的追捧。

作为业界的技术泰斗，Tim Sweeney不仅为游戏开发行业建立了标准，更在很大程度上影响了新一代主机的规格。微软在研发X360的过程中多次咨询他的意见，后来在他的建议下将内存容量增加了一倍，这一决定为今后X360的总生产成本提高了10亿美元，但是如果没有这一重大决定，X360的画面水准将远远落后于PS3。

自从“虚幻引擎3”开始对外授权至今，已足足经过了9年时间。Epic已经是引擎市场上无可争议的王者，几乎所有游戏平台上都有用“虚幻引擎3”开发的游戏，总共有超过300款，手机游戏都用上了“虚幻引擎3”。如今Epic再次成为次世代技术的先锋。



镜头眩光

“虚幻引擎4”加入了镜头眩光效果，使其游戏画面看起来更像用摄像机拍摄出来的影片。Epic美术总监Chris Perna说：“过去这些眩光都算是拍摄中的过失，人们并不希望其出现在自己的电影中，但是如果将其添加到CG动画里，就要花很大的工夫使其看起来真实可信。这些小技巧使游戏画面更逼真，更引人入胜。”

规模因素

在PS3/X360时代，很多开发商们为了尽可能挖掘主机的潜能，工作室团队规模不得不大大提高。虽然Epic的每一个团队规模都不会超过100人，某些发行商为了确保新作准时上市，对团队规模的扩充非常豪爽。比如育碧的《刺客信条II》是多个工作室联合开发，团队规模超过400人。而《COD》为了能够准时上市，Activision一度将团队规模增加到500人。

开发周期延长、队伍规模扩大，这一切造成的是投资的激增，发行商对于项目风险更加敏感。一年几款游戏的失败就可能濒临破产，THQ在《uDraw》、《赤色派系 末日战场》、《MX vs ATV Alive》等游戏接连失败后面临即将倒闭的命运，大量项目被取消，大量员工被裁。如果进入次世代后，意味着团队规模进一步增长、成本继续攀升，那么整个业界可能会被带进死路。Tim Sweeney说：“首先最重要的是次世代要有可靠的商业模式才能生存下来，如果所有项目都入不敷出，整个业界将会衰退，因为所有公司都不会再做这种投资。”

Epic的任务就是要为开发者创造一个能降低风险的环境，为此就要推翻当前的游戏开发方式。

Epic总裁Mike Capps说：“大家也看到虚幻引擎2进化到3代后，游戏开发复杂性的提高，以及随之而来的成本飙升。如果我们不想《战争机器7》提高到500人团队规模，就要想办法提高效率。因为次世代的画面肯定更好，性能更高、内存更多，我们都想要最好的画面。不找到更高效的方法就不可能会赢。”

深入剖析当今游戏开发的瓶颈所在，Sweeney和他的工程师团队发现最大的瓶颈在于当前的游戏项目对程序员过于依赖。比如一个游戏设计师如果想要改变某支枪的发射方式，要先找美工先做个枪口的闪光效果，然后找程序员把相关的程序写出来，接着再找音效设计师做出开枪的声音，然后再找程序员将音效程序写出来。当这一切拼凑到一切后，效果可能不那么让人满意，于是又要让各程序员对代码进行修改。这整个过程非常费时费力。

在“虚幻引擎3”发布之后，Sweeney很快开始进行“虚幻引擎4”的初步研究，当时最注重的就是如何简化游戏开发流程，消除瓶颈。他说：“虚幻引擎4最大的改进是在理念层面上的，我们希望设计师和创意人员尽可能更多地掌握游戏开发流程。”

■“虚幻引擎4”做出来的户外场景诠释了照片级画面的定义。

http://ipdf8.blog.163.com



独立工作室的福音

“虚幻引擎4”的功能特性目前仍在最终确定中，不过已经可以看到设计师们能够如何应用其工具，比如可以在编辑器里进行任何类型的动态修改。Epic Games的美工Shane Caudle没有任何编程经验，他只用了几天时间就做出了多个游戏原型，并且可以实际运行。包括一个与《席德·梅尔的海盗》相似的航海游戏，以及一个空战游戏。

“作为一个美工以及一个游戏设计师，我从未有这种释放的感觉，能够做任何想做的事而无需求助程序员。你可以自由尝试，随便修改。”

Mike Capps认为这对于方兴未艾的独立游戏开发圈子意义重大，他表示设计师甚至可以用他们的工具集，以图形化的直观界面做出整个完整的游戏。尽可能剔除对编程的依赖是“虚幻引擎4”最强大的地方。

“虚幻引擎4”开发工具包的发布时间未定，Epic希望尽快将其打入市场。当这套工具落入小开发商之手，一种新类型的独立工作室将会崛起，没有编程天才的小工作室也能做出顶尖的游戏画面。

微粒效果

本世代游戏最多可以同屏呈现200个经渲染的微粒，通过GPU加速，“虚幻引擎4”可以同时生成100万个微粒，而且不对游戏的实际运行造成影响。Epic首席美术师Wyeth Johnson说：“你可以想像《阿凡达》等电影中超高端的、疯狂的CG渲染效果。我们已经非常接近此方向。”简单地说，超量的微粒可以做出超逼真的烟雾、火焰、沙尘、暴风雪等效果。



消除瓶颈

对于消除这种瓶颈，Epic Games很有经验。Sweeney和他的工程师团队平均有11年的职业经验，在决策过程中，他们已经能够从本能上根据过去的经验进行判断。他们经历了两代主机，能够摸索出新方法驾驭次世代进化带来的强劲处理性能。

“在我们对次世代一无所知之前，早就自己进行了估算，并且从商业可行性的角度围绕此进行技术研发。我们是对次世代主机大约性能水准有高度信心之后才进入到虚幻引擎4的开发周期。当然我们无法确定具体数值，但是我们预计会有一次大进化，也是按照着这样的大进化进行设计。”

“虚幻引擎4”的便捷化设计首先从界面开始。Epic参考了最新的主流工具软件，比如Adobe Lightroom和Modo建模套件，它们创造了友好的工作环境，界面的可定制程度很高，布局清晰，能改进工作流程。“虚幻引擎4”的整个制作流程更加便利，设计师不用离开编辑器就能对源代码进行编辑和重汇编，并且随时查看其实际效果，对游戏有更高的把握程度。改良的Kismet脚本工具可用于模拟关卡和素材脚本，确保其能正常运作，这样会大大减少DEBUG所需的时间。

更重要的是，通过新界面设计师可以修改基本程序而无需求助于程序员。技术美术师可以创造复杂的素材，程序员可以在修改手柄操作反应、更高HP值等方面发挥作用。Epic首席美术师Wyeth Johnson说：“不好修改往往会谋杀创意过程，因为在沟通过程中总会漏掉一些东西。”

Epic相信这样可以帮助开发团队节省无数的工时。Epic高级技术美术师Alan Willard说：“开发周期至少能够减少几个星期到几个月，因为不需要等待汇编，不需要等待重建光影系统。你随时能看到所做的成果。”

从那些繁复的编程与代码工作中节省下来的时间可用于提炼与改进游戏体验，游戏性将因此提升。

Capps说：“游戏产业的变化非常快，人们消费游戏的方式也在变化，不像过去那样纯粹是60美元的家用机游戏，他们有时在iPhone上玩一两分钟，有时可能选择免费游戏。我们的引擎当然也会适应这样的潮流。”

既能适应家用机又能适应手机的“虚幻引擎3”已经是一个灵活性很大的引擎，而“虚幻引擎4”的应用范围将会更广，Sweeney表示，该引擎对应的低端与高端设备之间可以有40倍的性能差距，这个范围内的设备都可以灵活应用“虚幻引擎4”。

http://ipdf8.blog.163.com

未来十年的引擎

推出一款新引擎的初期，引擎供应商首先要有自己的游戏来展示新引擎的实力。“虚幻引擎 3”的初期是《战争机器》和《虚幻竞技场 3》，而“虚幻引擎 4”目前也有两款游戏正在开发。

CliffyB 说：“我希望当玩家看到虚幻引擎 4 的次世代游戏时，他们会以为看到的是 CG 动画。我希望网上会有很多人争论，说这游戏的影像是假的。我们这一代主机其实就是以那样的画面为目标，我们看到很多精美的 CG 动画，比如暴雪的那些，家用机现在还做不出那样的即时演算画面。我们希望达到那样的水准。”

同时 Sweeney 意识到今后游戏开发者们将会呈现多极分化的趋势。“次世代不止是画面的进化，今天我们离不开社交网络，一直通过 Facebook、YouTube 之类网站和我们的朋友保持联络。次世代平台也必定是让人们联系在一起的整个生态体系。不止是 Epic 的游戏，我希望所有游戏都能让玩家有更深的、彼此互联的感受。”

“虚幻引擎 4”是一个具有长远视野的引擎，Sweeney 说该引擎能满足次世代主机出现之日算起的 10 年之内的需要。他说：“它的可能性是突破天际的。你要问 4K 级解析度（当前全高清解析度的 4 倍）在此时期内有多重要的话，我的回答是为什么要局限于 4K？iPhone 的解析度已经很惊人了，如果将视网膜屏幕理念应用于大型设备，你需要的是 8K 或 12K 解析度。我相信到时将会有能发挥这种显示器实力的主机。“



真实之脸

在 PS3 上已经能够做到真实可信的游戏场景，某些场景让人误以为是摄像机实拍的情况也不是没有的。但是只要看一眼游戏角色的脸，你就能立马判断眼前的是游戏画面还是实拍。大多数游戏的人物表情还是木讷的，就算是《暴雨》、《黑色洛城》等强调表情效果的游戏也免不了有不自然的地方。“虚幻引擎 4”能否解决这一重要问题?

Epic 首席美术师 Wyeth Johnson 说：“我们大脑中有一个部分是专门负责面部分析的，这是讨论了 30 年的话题，不是一朝一夕能够解决的。不过使其真实可信，至少让他看起来像是那么回事儿，这是我们正在解决的问题。”



http://ipdf8.blog.163.com

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000

游戏进行时 IT'S GAMING



前几天去看电影，由于穿得比较少，被电影院里的冷气一吹，再配合各种冷饮的作用，弄得差点发烧……天气越来越热，使用空调成为了必须，因此大家一定要注意适度，不要让室内和室外的温差太大，特别是在出汗后，别对着空调吹，不然好不容易盼来的暑假就要在看病吃药中度过了。

本期进行时的游戏是《喧哗番长 Bros. 东京决战》，本作虽然是系列的外传，流程的进行方式也改成了关卡制，但像"叫嚣"与"男气"这样的核心特色系统予以保留，热血和恶搞的风格依旧，尽管游戏的细节不够完善，但收集要素很丰富，耐玩度有保证。除了系列的粉丝，对动作冒险有爱的玩家都可以尝试一下本作。

PSP GAME

喧哗番长Bros. 东京决战

来一场热闹的"喧哗"决斗吧！

原名
喧哗番长 Bros.
トーキョーバトルロイヤル

类型
动作冒险

游戏适应人群
● 《喧哗》系列"忠实粉丝
●喜欢热血战斗的玩家

操作指南

按键	功能
十字键↑	锁定/解除锁定
十字键←/→	锁定中切换目标
十字键↓	地上追加攻击(可蓄力)
摇杆	移动
□键	连续技(可蓄力)
△键	气合技(可蓄力)
○键	跳/瞪眼光束中进入叫嚣战斗/胜利后的击掌
摇杆＋×	跑步(无锁定)/冲刺(锁定中)
L键	捡东西/投技/抓住倒地敌人/从背后抓住敌人，长按△键等待NPC回应后为组合技
R键	眼神光束(战斗前)/防御(战斗中)



按键	功能
□＋×键	后方攻击(可蓄力)
○＋×键	集气
△＋○键	必杀技/长按等待NPC回应时后为组合必杀技

特色系统

男气

游戏的重要要素之一，在章节结束后会根据玩家表现增减。打倒越多的敌人，更多地使用组合必杀技以及胜出更多场战斗时会增加；被击倒，使用武器打人，打倒一般人，不经过眼神交流偷袭时会减少。上升到一定阶段会达到シブい状态，增加叫出番长的成功率；下降到一定阶段会达到シャバい状态，叫出番长时有可能被无视，也会失去使用街中设施的资格。随着男气由高到低，左下角的头像从红色，橙色，黄色，青色到紫色变化。

眼神交流与叫嚣系统

见到敌人时，按下R键发出眼神光束，敌人是番长级别时，他会主动发出眼神光束。双方发出光束时，按下○键会进入叫嚣系统。进入叫嚣系统后，要按照屏幕上方给出的句子，在下方选择相应的词语组合。随着难度的不同，需要输入的长度也不同。从最低的2个到后期的20个。来不及输入也没关系，只要带上足够等级的同伴，同伴会在叫嚣中胜出。叫嚣成功，气合值上升，敌人被吹飞且我方攻击力短时间上升；失败则我方被吹飞，敌人攻击力短时间上升。



技能学得与组合

本作技能相当多，要收集全需要下一番功夫。技能是两个主人公都通用的。学习新的普通技能需要有新的舍弟加入或者完成相应关卡。要收到舍弟必须制霸该地点，需要不停制霸才能出现全部舍弟和技能；学习必杀技需要打倒番长，学习组合必杀技必须拥有相应技能的番长加入。强化技能可以使用发光敌人掉下的素材，招式满级是十级，素材有限，建议只加在常用的几招上。技能可以自由设定顺序，每个人都可以搭配出适合自己的连续技和气合技。建议以左右左的方式搭配，并配以威力大的吹飞技结尾，少使用硬直大的技巧。后期一次硬直几乎是致命的。也可以在连续技第二招就设定吹飞技，气合技前两招设定硬直小的招数。依靠连续技和气合技的组合可以根据战斗情况灵活调整。





阳光成员
绚世

作为"《喧哗》系列"的新作，本作在继承前作优点的同时，新增不少要素，采用双主人公，强化合作系统，推出双人联机合作模式。游戏以日程选择的方式推进，以制霸全国的番长为目标。系列的老玩家自然不容错过，即使是新上手的玩家也能从中得到不少乐趣。

基本流程

游戏根据时间段划分不同的日程章节进行。有三种模式，修学旅行篇，用"修"表示；约会事件，用"女"表示；武勇传用"传"表示。如果该章节全部完成，用圈表示，完成时显示complete；如果有新内容，即再次完成章节会取得新要素时会以钩表示，完成时显示clean。选择章节后需要选择难度，解锁下一等级的难度需要通过上一等级，最高为究极难度。难度提升的同时，捡到的钱和获得的属性点数会相应增加。修学旅行以打倒地区番长为目的，在地图上会有番长的红色标志。打倒地点中的全部敌人时会有制霸完成标志。一些地点没有番长，但制霸后可以收到新的舍弟学到新技能。约会事件必须在三颗红心消失前完成章节。找到女主角后再到拍摄地点，可以先在远处和女主角对话让她等待，再过去收拾拍摄点的杂鱼，如果被女主角发现她会跑开，这会浪费一些时间，到后期是女仆店任务。武勇传要在限定的条件下完成各种任务，传的数量是游戏中最多最难的，到后期很考验玩家的技术和耐心。章节完成时会有清算画面，可以取得类似经验值的属性点强化各方面能力，每个属性值最高为一万点。右下角的喧哗惯れ值类似等级，这也是衡量舍弟强弱的标准。

游戏难点提示	
违いのわかる汉	只要求打倒番长，打倒任何一个杂鱼就算输。找出番长，活用锁定，多用骑乘技避免伤及杂鱼，或者使用吹飞技将番长打飞让他与杂鱼保持距离。记得使用跟随或者求助指令避免舍弟打倒杂鱼失败。
乡都の番长系列	挑战前几作的番长，人数多而且血厚。最主要是提升另外一个主人公的能力，避免他被多次打倒而失败；在进入前可以先去饺子店吃个气合消耗减半，在战斗中使用吹飞的必杀技保身防止被围攻，采取游击战的方式逐渐削弱番长战斗力。
メイド体验会	要手快，牢记"ご主人さまのお归りをお待ちしております"，不要慌张，多练习就能通过。
パジャマパーティ	狭隘的空间内要躲过三个女仆的攻击，被碰一下就失败。可以装上必杀技"全力回避"提升存活率，绕着吧台和沙发跑就能通过。
不败传说系列	只要被击倒一次就算失败。首先提升另一个主人公的能力，稳扎稳打，注意血槽就没什么问题。
KBB 48 系列	恶搞AKB48的任务，在一个舞台进行。虽然敌人血不厚，但是人数很多，注意不要被围攻，进入前吃个饺子料理提升能力。必杀技使用大范围的吹飞技，保身的同时能保证一定的输出量。如果实在打不过，多带点便当拼过去。

玩后感

作为系列外传，本作取消了前几作的进行方式，改为关卡方式进行，变得更加直观但也失去了系列特色。音乐单调，打击感较弱，招式虽然多但性能几乎没有差别。不过自由的连技组合，多样的战斗方式，多种个性装饰，一定会让不少爱好者乐此不疲。各种恶搞点总能让人会心一笑。闲暇时推进一下进程，或者约上好友打上一局，是很不错的选择。

http://ipdf8.blog.163.com

文 狼来了 & 白菜　美编 心の永恒



《女神异闻录 Persona 4 黄金版》（下文简称《P4G》）的游戏内容实在是太丰富了，将其称为 PSV 上最强的角色扮演游戏也不足为过。大量的新要素以及经过调整的人性化系统令新老玩家都能体验到游戏的独特魅力。本作的流程长度相当厚道，足以让初次制作这类游戏攻略的小编每晚加班至深夜来赶进度（苦笑）。由于篇幅关系，更详尽的研究内容将留到下期奉上。接下来就让我们化身为主角进入到这个神秘的午夜电视世界里展开为期一年的冒险吧。

女神异闻录 Persona 4 黄金版		Atlus	角色扮演
PSV	ペルソナ4 ザ・ゴールデン		日版
	2012年6月14日	1人	7329日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

系统剖析

基本操作

城镇 / 迷宫操作	
按键	效果
方向键 / 左摇杆	控制角色移动
右摇杆	左右方向控制视角转动
L/R	控制视角左右转动
START	大地图（迷宫中）
○	调查 / 对话 / 决定 / 挥剑（迷宫中）
×	视角复位 / 取消
△	呼出指令菜单
□	变更战斗指示 / 与众人对话 / 显示详细说明 / 呼出移动菜单
双击屏幕	呼出数据连动画面（非迷宫中）

战斗 / 指令菜单操作	
按键	效果
方向键 / 左摇杆	控制光标移动
L	查看敌方数据
R	确认下一名行动者
○	决定
×	取消项目 / 取消自动战斗
△	自动战斗开关
□	显示详细说明（限道具、Persona、技能、作战）

事件操作	
按键	效果
方向键 / 左摇杆	控制光标移动
L	对话履历中 2 条之前的对话内容
R	对话履历中 2 条之后的对话内容
START	快速跳过事件（按下一次后，左上角出现 SKIP 标记后再按一次）
SELECT	查看对话履历
○	项目决定 / 阅读文本
×	阅读文本
△	文本快进（长按）

标题菜单

NEW GAME

开始游戏时要选择游戏的难易度，从最低的 SAFETY 到最高的 RISKY 一共分为五个等级，注意一周目时不可在游戏进行途中更改难易度，另外本作的结局路线不受难度影响。

难易度	给予敌人的伤害	受到的伤害	取得金钱	经验值	备注
SAFETY	特大	小	特多	特多	被全灭时立刻从全灭处满状态复活
EASY	大	小	中	中	被全灭时从该层迷宫的开头重新游戏
NORMAL	中	中	中	中	被全灭时从该层迷宫的开头重新游戏
HARD	中	大	中	中	被全灭时从该层迷宫的开头重新游戏
RISKY	中	大	少	少	被全灭时直接 Game over，需读档



TV LISTINGS

以节目表的形式表现出来的各种特典内容，随着游戏流程的推进会逐步开放，此外还有需要满足游戏中特定条件才会开放的内容，比如与某角色的羁绊等级 MAX 等等。

CONFIG

更改游戏的设定，例如光标位置记忆等。其中比较重要的是“ネットワーク机能”，开启以后可以激活“d 数据连动”、“大众之声”以及“救援”三个功能。

d 数据连动：在游戏中双击屏幕，可以打开节目表，随时查看明后两天的天气，以及关注“TV LISTINGS”的更新情况。

大众之声：日常自由活动部分或是 Persona 检索合成时，点击画面左上角或右下角的 VOICE 按钮，可以看到大家在这个时间段所采取的行动，以及合成的 Persona。系统将自动摘取前五位人数较多的行动显示出来，而玩家采取的行动也会在每天结束时自动上传，作为其他玩家的参考。



救援：迷宫探索中点击画面左上角的红色按钮，系统就会自动为玩家发出在天鹅绒房间（ベルベットルーム）设置好的救援信息。进入战斗后，救援期间内回应信号的玩家越多，战斗角色的 HP 和 SP 就能得到越大百分比的回复。其他玩家也会时不时向我们发出救援信号，显示在屏幕正上方，点击最后的黄色部分，就等于回应了他们的救援要请。

主菜单

游戏进展到 4 月 15 日后解禁，按△键打开。其中的选项分别如下：

Skill：使用 Persona 的技能。由于战斗中无法呼出主菜单，因此使用的一般是回复系技能或迷宫脱出技能。

Equip：更换身上的装备。

Item：所持道具一览。

Persona：进行 Persona 的切换。

Status：可以确认各个角色的详细状态。

Commu：查看现在所有角色的羁绊等级，以及该羁绊等级相关人物的详细情报。

System：呼出系统菜单。



©Index Corporation 1996,2011.Produced by ATLUS

http://ipdf8.blog.163.com

日常部分

玩家在日常部分的主要行动是提升与其他角色之间的羁绊等级（コミュニティ =Community），以培养出强力的 Persona。平时可以利用各个城镇的设施来提升自己的各项能力值，能力值提高之后才能在对话中选择一些特殊的选项，从而快速提高目标角色的好感度，继而提升羁绊等级。

能力值等级一览

项目	等级一	等级二	等级三	等级四	等级五
勇气	なくはない	頼りになる	怖い者なし	冒险者级	豪杰
根气	若者级	ねばり气味	筋金入り	半端ない	タフガイ
宽容	それなり	情け深い	太っ腹	菩萨级	オカン级
传达力	そこそこ	话し上手	闻き惚れる	心に响く	言灵使い
知识	岁相応	広め	物知り	博士级	生き字引

城镇主要设施



学校：平日大部分以学生为对象提升羁绊等级的事件都在这里发生，此外还会进行上课、考试等一般的校园内容。

商店街南侧

设施	效果
加油站	后期同伴会驾车在这里等待，和他们对话可以前往温泉，可以恢复之前选择覆盖掉的技能
巴士站牌	进行打工 "学童保育"、"病院清扫" 或 "家庭教师" 时的必经之路
四目内堂书店	出售各种书籍，在家里阅读后可以提升能力值以及其他便利的技能
天鹅绒房间	进行 Persona 的合成和提升特定角色羁绊等级的地方，详情见后文。另外还可以登录 Persona 全书和复制技能卡片
金属细工	装备店，夜间如果下雨的话买东西会打折
四六商店	道具店，只要是雨天就会打折
紫路宫	晚上才开的酒吧，可以打工、以宝石换取装备，还可以用昆虫换鱼饵

商店街北侧

设施	效果
中华料理 爱家	通过进餐提升能力值。雨天有特别的料理可以随机提升除传达力以外的三项能力值
蔬菜大学	蔬菜店，卖回复 HP 的道具，有个别道具要在雨天才能买到
揭示板	调查这里可以接下打工任务，前提是有对应等级的能力值
神社	捕虫、抽神签、用鱼类换宝石的地方，还有专门的羁绊角色在这里居住。



ジュネス（JUNES）美食广场：前往电视世界的入口。

鲛川河川敷 土手 / 河原：土手主要用来完成一些对话以及任务（クエスト），而河原可以在河边进行钓鱼。

堂岛宅

设施	效果
客厅 冰箱	固定的日子可以制作便当，加深与同伴的好感度
客厅 塑料桶	可以种植菜园收获各种道具，下雪后可以捕虫
客厅 日历	存档处
房间 沙发	读书提升各种能力及技能
房间 电视	观看电视购物或天气预报
房间 小桌	制作模型或打工来提升各种能力
房间 书桌	复习功课，提升 "知识"
房间 被单	睡觉，结束一天

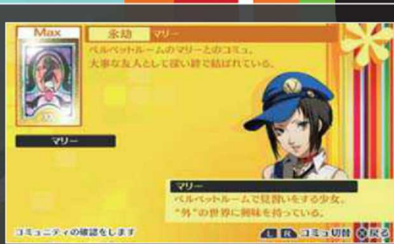


七里海岸：获得摩托车后，进行三次远处驾驶后才会开放，来这里的主要行动是进行海钓。

冲奈市：获得摩托车后，进行三次近处驾驶后才会开放这个地点。

设施	效果
电影院（映画馆）	提升角色好感度，并为该角色的 Persona 提升少许能力值
服装店（CROCO*FUR）	购买剧情中出现过的一些服装，可以在迷宫中改变穿着
咖啡店（喫茶店）	可以将 Persona 的特定技能制作成技能卡片

羁绊系统



羁绊系统是游戏中的核心之一，羁绊等级的提升除了影响到高等级 Persona 合成的解禁外，对于战斗角色来说也有很大帮助，另外不直接参加战斗的久慈川理世将有其他的类似效果。想提高角色之间的羁绊等级，就必须提高好感度，增加好感度的方法有很多种，例如当该角色头上出现感叹号时与其一起度过、夜晚一起度过（晚上由于时间太短，基本不会提升羁绊等级）、在神社求相关神签、完成相关任务等等。但不管好感度有多高，如果不触发平日的相遇事件，也是无法提升羁绊等级的（当然有个别角色是例外）。在学校的学生好感度够高时，中午会主动找到玩家要求加深羁绊，而非学生角色就只能等玩家前去找他们了。想要提升羁绊等级，一定要找到该角色平时所出现的地点进行交流。

羁绊等级对战斗的影响

等级	效果
1	同伴 DOWN 的时候会前去拉起来
2	习得新技能
3	敌人 DOWN 的时候偶尔会进行追击提议（拿到摩托车以后，没上场的角色也会进行追击提议）
4	习得新技能
5	会帮助同伴治疗好严重的异常状态
6	习得新技能
7	受到致命一击时会残留 1 的 HP
8	习得新技能
9	会帮助同伴承受致命的一击
10	习得新技能



全羁绊达成条件

这里列出除去流程中提及的和自动达成以外，其余羁绊的达成条件供玩家参考。

阿尔卡纳	条件
刑死者	6 月 9 日以后，宽容等级 3 以上，在学校的教室栋 1 楼和小西尚纪对话 3 次，每天只能对话一次
恶魔	5 月 25 日以后，进行 "病院清扫" 的打工两次触发与护士上原小夜子的羁绊
死神	恶魔的羁绊等级达到 4 级触发事件后，在休息日前往河川敷河原与老妇人黑田ひさ乃对话，选择そうだ→老妇人と过ごす
节制	4 月 23 日以后，进行 "学童保育" 的打工两次触发与年轻妈妈南绘里的羁绊
塔	5 月 25 日以后，进行 "家庭教师" 的打工触发与学生中岛秀的羁绊，前提是宽容等级 5，否则无法接下打工
月	5 月 13 日以后，"刚毅" 的羁绊等级达到 4 级触发事件后，勇气等级 3 以上，可以在教室栋 1 楼正中央的鞋柜附近与海老原あい对话，之后随机触发一起逛街的事件后达成羁绊

全羁绊角色活动表

注意愚者、星以及审判是自动提升羁绊等级的，因此没有列在表格内，请读者知悉。



阿尔卡纳	角色	主要活动日（白天）		主要活动日（夜晚）		角色所在地		
		曜日	雨天	曜日	雨天	白天（非休息日）	白天（休息日）	晚上
魔术师	花村阳介	月木金土日	×	火金	×	教室栋 2 楼走廊	ジュネス	商店街北侧
女教皇	天城雪子	火水木	×	金日	×	教室栋 1 楼走廊	商店街南侧	商店街南侧
女帝	マーガレット	每日	○	每日	○	天鹅绒房间	天鹅绒房间	天鹅绒房间
皇帝	巽完二	水木土日	×	月木	×	实习栋 1 楼走廊	商店街北侧	商店街北侧
法王	堂岛辽太郎	–	–	不定期	○	–	–	堂岛家
恋爱	久慈川理世	金土日	×	月木	×	教室栋 1 楼走廊	商店街南侧	商店街南侧
戦车	里中千枝	月火木土	×	水日	×	学校的屋顶	商店街南侧	商店街北侧
正义	堂岛菜菜子	–	–	不定期	○	–	–	堂岛家
隐者	狐狸	每日	○	–	–	神社	神社	–
运命	白钟直斗	月火木土	×	水土		教室栋 1 楼走廊	河川敷河原	商店街南侧
刚毅	一条 / 長瀬	考试前一周以外的火木土	×	月	×	教室栋 2 楼走廊	–	商店街北侧

羁绊TIPS 期中或期末考试得到年级的第一名。如此一来在本次考试成绩公布后到下一次考试的期间，与学校里的角色提高好感度时可以得到 1.5 倍的好感度加成；如果没能拿到第一名只跻身到年级前 10 名的行列，那么也可以得到 1.2 倍的加成。想得到第一名玩家就必须在日常的活动中优先提高主角的"知识"，然后在考试中答对所有的问题。

http://ipdf8.blog.163.com

阿尔卡纳	角色	主要活动日（白天）		主要活动日（夜晚）		角色所在地		
		曜日	雨天	曜日	雨天	白天（非休息日）	白天（休息日）	晚上
刑死者	小西尚纪	月火水木	×	土	×	商店街北侧	–	商店街北侧
死神	黑田ひさ乃	日、休息日	×	–	–	–	河川敷河原	–
节制	南绘里	月金土	×	–	–	巴士站牌	–	–
恶魔	上原小夜子	–	–	水木金	○	–	–	巴士站牌
塔	中岛秀	–	–	火木土	○	–	–	巴士站牌
月	海老原あい	水木金	×	火	×	教室栋 1 楼走廊	–	商店街南侧
太阳	小沢结美 / 松永绫音	考试前一周以外的月火木	○	金	×	教室栋 2 楼走廊	–	巴士站牌前
道化师	足立透	不定期	–	不定期	–	ジュネス	ジュネス	加油站前
永劫	マリ–	水土日、休息日	×	–	–	商店街南侧	商店街南侧	–

Persona相关

游戏中的 Persona 以及羁绊的种类都是根据西方古老的占卜工具——塔罗牌中的 22 种大阿尔卡纳（Arcana）外加原创的“道化师（欲望）”和“永劫”进行分类的。这 24 种阿尔卡纳中，除了“愚者”、“审判”和“世界”外，其余的 21 种都有对应的羁绊角色。

主角可以自由切换自己持有的 Persona，而同伴们只有各自专属的 Persona 可以使用。在主菜单的 Status 一项下，可以查看目前装备的 Persona 的状态。注意游戏中除了主角以外，其他角色的等级能力都直接与 Persona 挂钩。

能力值

Persona 的能力值分为力、魔、耐、速和运共 5 项。其中“力”影响物理攻击力的强度；“魔”影响除物理攻击外所有属性攻击力的强度；“耐”影响受到攻击时的伤害量；“速”影响战斗中的出手速度、命中率以及逃走成功率；“运”影响会心一击率和异常状态攻击的附着率。这里值得大家注意的是，力与魔统称为攻击力，因此看到提升攻击力的技能，不要以为只对物理攻击生效，其实也同时提高了魔力。



属性表

在查看 Persona 或怪物信息的画面上给出了七种属性，分别是物理、火炎、冰结、电击、疾风、光和暗。每个 Persona 都有分别对应这七种属性的抗性，“弱”表示该属性是其弱点；“耐”表示这个 Persona 对该属性有很强的抗性；“无”表示该属性攻击对其无效；“吸”表示可以吸收该属性攻击增加 HP；而“反”则表示可以反弹该属性攻击。实际上游戏中还有第八种属性——万能，它不受之前七种属性的影响，能够保持打出一定量的伤害。不过该属性实际上也会有对其有耐性的敌人存在，可以从战斗中的命中信息上确认。

Persona的获得方法

游戏中获得 Persona 的方法主要有两种，一是战斗胜利后抽卡抽到（详见后文的迷宫部分），二是在天鹅绒房间进行 Persona 的合成。抽卡中不可能出现比主角当前等级高的 Persona，而且技能也不太理想，因此主要是作为合成 Persona 的素材。如果某阿尔卡纳的羁绊等级够高，那么在合成该类 Persona 时，会得到大量的经验奖励，有可能最后合出比主角等级更高的 Persona。“通过 Persona 合成让战斗力越来越强，然后不断挑战新的迷宫”，这也是战斗部分的主要推进方式。

一开始主角只能同时持有 6 个 Persona，随着人物等级的提升，该限制也会逐渐放宽，到 30 级时会增加到上限的 12 个。在迷宫中探险的时候，如果携带 Persona 的上限满了，不妨先退出迷宫前往天鹅绒房间，将其登录在 Persona 全书上，这样不仅方便了日后合成，也为白金之路添砖加瓦。需要注意的是，前期登录全书的时候，可以选择一次性全数登录，而当流程推进到中后期时，为了方便日后合成持有目的技能的 Persona，建议手动选择要登录的对象，否则后面登录的同种 Persona 会自动覆盖掉之前登录过的。



Persona合成资料

在天鹅绒房间内主要进行的就是 Persona 合成。每当新的 Persona 诞生时，将会受到该当阿尔卡纳分类的羁绊等级影响，等级越高，得到的初始经验值奖励就越高。下面将会讲解技能继承和二身、三身合成的法则，特殊合成由于种类有限且已经在游戏中给出特定结果，因此略过不提。

技能继承

[illegible]



技能并非毫无限制，同样跟合成后的 Persona 类型有关系。

二身合成法则

下面将会给出二身合成检索表。玩家可以在表中查看选为素材的两个 Persona 将会合成怎样的 Persona。表中左侧和上侧相交的地方就是合成的结果。然后将两个素材 Persona 的初始等级相加，接下来除以二，再加上一，将得到的数字在后文将会给出的对应 Persona 表中结合之前的阿尔卡纳种族查询，往高取一个等级，就是这次合成的最终结果。

二身合成检索表

	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	星	月	太阳	审判	道化师	永劫
愚者	愚者	节制	死神	月	死神	战车	女帝	太阳	魔术师	刚毅	魔术师	魔术师	刚毅	隐者	法王	节制	星	女帝	皇帝	恶魔	刑死者	女教皇	死神
魔术师	节制	魔术师	月	正义	刚毅	恶魔	死神	节制	刚毅	女帝	恋爱	正义	太阳	皇帝	刚毅	太阳	刑死者	–	星	战车	恋爱	法王	皇帝
女教皇	死神	月	女教皇	隐者	女帝	太阳	皇帝	法王	隐者	死神	刑死者	正义	月	魔术师	法王	正义	魔术师	皇帝	星	恶魔	太阳	恶魔	太阳
女帝	月	正义	隐者	女帝	月	死神	刑死者	正义	魔术师	魔术师	星	法王	节制	战车	恶魔	女教皇	隐者	战车	节制	女教皇	女教皇	刚毅	节制
皇帝	死神	刚毅	女帝	月	皇帝	女帝	正义	节制	恶魔	女教皇	恋爱	隐者	女帝	月	太阳	月	星	死神	魔术师	战车	恋爱	正义	刑死者
法王	战车	恶魔	太阳	死神	女帝	法王	死神	太阳	节制	正义	女教皇	太阳	死神	恶魔	魔术师	皇帝	刑死者	月	女帝	刚毅	战车	魔术师	月
恋爱	女帝	死神	皇帝	刑死者	正义	死神	恋爱	法王	女教皇	魔术师	星	皇帝	月	星	法王	法王	星	隐者	刑死者	恶魔	刚毅	太阳	正义
战车	太阳	节制	法王	正义	节制	太阳	法王	战车	节制	正义	恶魔	魔术师	死神	隐者	魔术师	月	刑死者	法王	太阳	刚毅	节制	战车	刚毅
正义	魔术师	刚毅	隐者	魔术师	恶魔	节制	女教皇	节制	正义	刚毅	恋爱	节制	女教皇	刚毅	隐者	魔术师	恋爱	月	刚毅	节制	恋爱	皇帝	恋爱
隐者	刚毅	女帝	死神	魔术师	女教皇	正义	魔术师	正义	刚毅	隐者	女帝	法王	月	太阳	魔术师	正义	死神	正义	女帝	节制	星	月	魔术师
运命	魔术师	恋爱	刑死者	星	恋爱	女教皇	星	恶魔	恋爱	女帝	运命	星	死神	隐者	恶魔	皇帝	战车	皇帝	恋爱	女教皇	刑死者	恶魔	女教皇
刚毅	魔术师	正义	正义	法王	隐者	太阳	皇帝	魔术师	节制	法王	星	刚毅	法王	刑死者	太阳	隐者	刑死者	皇帝	正义	节制	–	女帝	战车
刑死者	刚毅	太阳	月	节制	女帝	死神	月	死神	女教皇	月	死神	法王	刑死者	女教皇	死神	正义	隐者	女帝	女教皇	恶魔	女帝	女教皇	死神
死神	隐者	皇帝	魔术师	战车	月	恶魔	星	隐者	刚毅	太阳	隐者	刑死者	女教皇	死神	战车	星	恋爱	恋爱	女教皇	女帝	–	节制	刑死者
节制	法王	刚毅	法王	恶魔	太阳	魔术师	法王	魔术师	隐者	魔术师	恶魔	太阳	死神	战车	节制	隐者	星	法王	刑死者	隐者	–	死神	女帝
恶魔	节制	太阳	正义	女教皇	月	皇帝	法王	月	魔术师	正义	皇帝	隐者	正义	星	隐者	恶魔	皇帝	皇帝	女帝	法王	–	战车	魔术师
塔	星	刑死者	魔术师	隐者	星	刑死者	星	刑死者	恋爱	死神	战车	刑死者	隐者	恋爱	星	皇帝	塔	刑死者	女教皇	战车	–	隐者	皇帝
星	女帝	–	皇帝	战车	死神	月	隐者	法王	月	正义	皇帝	皇帝	女帝	恋爱	法王	皇帝	刑死者	星	皇帝	月	–	女帝	战车
月	皇帝	星	星	节制	魔术师	女帝	刑死者	太阳	刚毅	女帝	恋爱	正义	女教皇	女教皇	刑死者	女帝	女教皇	皇帝	月	刚毅	–	隐者	法王
太阳	恶魔	战车	恶魔	女教皇	战车	刚毅	恶魔	刚毅	节制	节制	女教皇	节制	恶魔	女帝	隐者	法王	战车	月	刚毅	太阳	–	恋爱	女教皇
审判	刑死者	恋爱	太阳	女教皇	恋爱	战车	刚毅	节制	恋爱	星	刑死者	–	女帝	–	–	–	–	–	–	–	审判	战车	刑死者
道化师	女教皇	法王	恶魔	刚毅	正义	魔术师	太阳	战车	皇帝	月	恶魔	女帝	女教皇	节制	死神	战车	隐者	女帝	隐者	恋爱	战车	道化师	恶魔
永劫	死神	皇帝	太阳	节制	刑死者	月	正义	刚毅	恋爱	魔术师	女教皇	战车	死神	刑死者	女帝	魔术师	皇帝	战车	法王	女教皇	刑死者	恶魔	永劫

羁绊TIPS [illegible]头上带有感叹号的羁绊角色提升亲密度时，身上[illegible]带着与该角色所代表的阿尔卡纳[illegible]的 Persona。举个例子：提升直斗的好感度时，身上带着种族为“[illegible]命”的 Persona 即可，如此一来在提升好感度时也可以得到 1.[illegible]倍的加成。

http://ipdf8.blog.163.com



三身合成法则

由于二身合成并不能合出所有的阿尔卡纳种族，因此三身合成是非常必要的。三身合成相比二身合成要复杂一些，但原理基本都是相同的。首先将准备选为素材的三个 Persona 按初始等级由低到高排列起来，其中相对等级较低的两个素材先按照上文的二身合成表查询出结果种族，然后将这个结果种族再与第三个素材按照三身合成法则表进行检索，就能得出最终的阿尔卡纳种族。等级方面将三个素材 Persona 的初始等级相加，接下来除以三，再加上五，将得到的数字往高取一个等级，就是这次合成的最终结果。

三身合成检索表（注：左侧竖行是二身合成的结果，上侧横排是第三素材。）

	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	星	月	太阳	审判	道化师	永劫
愚者	愚者	运命	恋爱	审判	隐者	塔	恶魔	恋爱	战车	刚毅	审判	女帝	星	星	正义	恋爱	运命	隐者	女帝	女帝	节制	女教皇	道化师
魔术师	运命	魔术师	运命	太阳	死神	道化师	节制	皇帝	战车	女帝	刚毅	塔	运命	愚者	太阳	战车	皇帝	法王	太阳	运命	太阳	星	女帝
女教皇	恋爱	运命	女教皇	节制	正义	女帝	刑死者	魔术师	隐者	魔术师	永劫	女帝	战车	战车	恋爱	隐者	月	女帝	女帝	永劫	节制	月	隐者
女帝	审判	太阳	节制	女帝	愚者	女教皇	愚者	皇帝	死神	愚者	刚毅	道化师	太阳	法王	永劫	愚者	审判	道化师	月	恋爱	星	恶魔	星
皇帝	隐者	死神	正义	愚者	皇帝	战车	恶魔	塔	道化师	月	女教皇	隐者	法王	刚毅	恶魔	死神	女教皇	太阳	刚毅	恶魔	刑死者	战车	太阳
法王	塔	道化师	女帝	女教皇	战车	法王	刑死者	审判	魔术师	恋爱	刑死者	月	星	魔术师	皇帝	月	皇帝	恋爱	永劫	魔术师	愚者	运命	太阳
恋爱	恶魔	节制	刑死者	愚者	恶魔	刑死者	恋爱	法王	永劫	法王	刑死者	愚者	正义	刑死者	运命	塔	审判	法王	刑死者	道化师	皇帝	塔	审判
战车	恋爱	皇帝	魔术师	皇帝	塔	审判	法王	战车	节制	女教皇	节制	永劫	恶魔	恶魔	月	皇帝	法王	永劫	愚者	女教皇	塔	刚毅	正义
正义	战车	战车	隐者	死神	道化师	魔术师	永劫	节制	正义	皇帝	女教皇	女教皇	星	恶魔	魔术师	女教皇	战车	太阳	星	审判	太阳	隐者	节制
隐者	刚毅	女帝	魔术师	愚者	月	恋爱	法王	女教皇	皇帝	隐者	审判	正义	刚毅	魔术师	恶魔	死神	道化师	死神	道化师	塔	节制	永劫	月
运命	审判	刚毅	永劫	刚毅	女教皇	刑死者	刑死者	节制	女教皇	审判	运命	女教皇	隐者	月	塔	塔	魔术师	魔术师	刚毅	战车	愚者	皇帝	愚者
刚毅	女帝	塔	女帝	道化师	隐者	月	愚者	永劫	女教皇	正义	女教皇	刚毅	星	女帝	皇帝	恋爱	恶魔	恶魔	法王	塔	节制	魔术师	隐者
刑死者	星	运命	战车	太阳	法王	星	正义	恶魔	星	刚毅	愚者	星	刑死者	恶魔	正义	正义	运命	太阳	魔术师	女帝	愚者	月	道化师
死神	星	愚者	战车	法王	刚毅	魔术师	刑死者	恶魔	恶魔	魔术师	月	女帝	恶魔	死神	道化师	恋爱	正义	运命	刑死者	女帝	刚毅	运命	刚毅
节制	正义	太阳	恋爱	永劫	恶魔	皇帝	运命	月	魔术师	恶魔	塔	皇帝	正义	道化师	节制	正义	审判	法王	刑死者	运命	战车	女教皇	审判
恶魔	恋爱	战车	隐者	愚者	死神	月	塔	皇帝	女教皇	死神	塔	恋爱	正义	恋爱	正义	恶魔	星	运命	死神	恋爱	死神	永劫	恋爱
塔	运命	皇帝	月	审判	女教皇	皇帝	审判	法王	战车	道化师	魔术师	恶魔	运命	正义	审判	星	塔	隐者	刑死者	死神	永劫	审判	运命
星	隐者	法王	女帝	道化师	太阳	恋爱	法王	永劫	太阳	死神	魔术师	恶魔	太阳	运命	法王	运命	隐者	星	死神	战车	恋爱	死神	塔
月	女帝	太阳	女帝	月	刚毅	永劫	刑死者	愚者	星	道化师	刚毅	法王	魔术师	刑死者	刑死者	死神	刑死者	死神	月	死神	隐者	刑死者	塔
太阳	女帝	运命	永劫	恋爱	恶魔	魔术师	道化师	女教皇	审判	塔	战车	塔	女帝	女帝	运命	恋爱	死神	战车	死神	太阳	战车	恋爱	法王
审判	节制	太阳	节制	星	刑死者	愚者	皇帝	塔	太阳	节制	愚者	节制	愚者	刚毅	战车	死神	永劫	恋爱	隐者	战车	审判	死神	太阳
道化师	女教皇	星	月	恶魔	战车	运命	塔	刚毅	隐者	永劫	皇帝	魔术师	月	运命	女教皇	永劫	审判	死神	刑死者	恋爱	死神	道化师	审判
永劫	道化师	女帝	愚者	星	太阳	太阳	审判	正义	节制	月	愚者	隐者	道化师	刚毅	审判	恋爱	运命	塔	塔	法王	太阳	审判	永劫

迷宫部分

每次进入电视世界后，晚上就不能再做其他的事，所以进入的次数越少，相对来说做其他的事的时间就会越多。每次进入最好是把该做的事情都做完，任务一次性全部完成。PSV 版在迷宫中开宝箱时，一周目就有可能遇到死神。当开宝箱前看到"とてつもなく恐ろしい气配をする"的提示时，如果没有 70 级左右，就不要招惹了。死神出现时，在该层迷宫可以听到铁链的声音和低沉的喘息声，大家可以留意一下。



战斗相关

战斗中的优先权

攻击敌人的背后能够以全员先手一回合的优势进入战斗，画面上有蓝色特效，非常容易辨认。相反被敌人偷袭的话，则会落于敌人一回合的后手，画面上有红色特效，非常危险。面对部分敌人来说，先手和后手的攻略难度区别可以说是有天渊之别的。

战斗指令

战斗中主角可供选择的指令一共有 8 项，同伴角色更少。

ANALYSIS：调查敌人的情报，



可以看到以往与该敌人交战时留下的记录，得知其强项和弱点。按 L 键也可以直接调查。

TACTICS：作战指示，可以变更同伴们的作战风格，一般推荐选择为"直接指示"。

GUARD：防御指令，除了可以减轻受到的伤害外，还有遭到弱点攻击不会 DOWN，异常状态无效化的优点，惟一的缺点是受到一次攻击后就会解除。

ATTACK：进行最基本的武器攻击。战斗中按下△键进行的自动战斗，是快速重复进行该选项。

SKILL：发动现在装备的 Persona 的特殊技能。主要分为消耗 HP 的物理攻击和消耗 SP 的属性攻击。

PERSONA：主角专用选项，切换当前使用的 Persona。也可以在战斗中按下□键直接切换。每回合限一次。

ITEM：使用道具。

ESCAPE：逃走选项，辅助人员会消耗一定的时间寻找逃走路线。

命中信息

攻击没有命中时会显示"MISS"的字样，而命中后根据敌人的属性抗性不同又会有不一样的显示。可以根据这些显示来判断敌人的属性抗性，特别是对光、暗这类一击必杀攻击的抗性。

CRITICAL：会心一击，强制造成敌人 DOWN，得到"1 MORE"的机会。

WEAK：弱点属性，强制造成敌人 DOWN，得到"1 MORE"的机会。

BLOCK：无效属性，该攻击对敌人不起效果。

DOWN：倒地的敌人持续标识着该字样。

RESIST：耐性属性，该攻击造成的伤害减弱。



战斗思路



攻击敌人的弱点属性，无论伤害如何都会造成敌方 DOWN。造成 DOWN 状态后，刚才的角色能够马上再行动 1 个回合，这个过程被称为"1 MORE"。不断重复"1 MORE"直到敌人全部 DOWN，就能发动万能属性的"总攻击"，对全体敌人造成伤害。这就是战斗中的核心思路。

不过有几点需要注意：1. 弱点属性并不一定就是防御力最低的属性，能够造成 DOWN 和能够打出大伤害完全是两码事。2.DOWN 并不会造成敌人的速度减慢，到其行动时同样会恢复体势并发动攻击，因此有时候总攻击还不如直接打成气绝来得实惠。3. 总攻击的参与人数是发动时不处于异常状态的角色，且参与人数越多，攻击力越高。而本作新增的双人合击发动条件，就是在总攻击后敌人还没有全灭，那么特定角色之间就会高几率进行万能属性的双人技追击，角色搭配为千枝 + 雪子、阳介 + **クマ**、完二 + 直斗，威力基本等同于总攻击。

羁绊TIPS 和特定的角色前往冲奈[illegible]看电影。和现实中一样，每部电影都有档期，当一部电影上映后，喜欢该部电影的角色会前来告诉主角电影上映了（一[illegible]打电话告诉你），玩家需要做的就是在电影下档之前前往电影院，然后致电前面打电话来求助电影的那位一起看，好感度会比一般的对话事件要提升得多。

http://ipdf8.blog.163.com

异常状态



游戏中加上死亡在内的话，一共有9种异常状态，看图标非常容易分辨，而且理世（或者前期的クマ）还会不停地提醒玩家，接下来说说9种异常状态的区别：

异常状态	效果
毒	每次行动减少一定比例HP，物理攻击力降低
激昂	不接受玩家的操作，一定时间内只进行通常攻击，攻击力变为两倍，但防御力减半
气绝	陷入气绝的角色一回合内无法行动。在DOWN的过程中遭到通常攻击会有50%进入气绝状态，而遭到弱点攻击则会100%进入气绝状态
混乱	一定回合内，攻击我方角色或是丢失金钱
老化	一定回合内，命中率低下，使用技能时不会成功
衰弱	每次行动减少一定比例SP，防御力降低
魔封	一定回合内无法使用技能，主角无法切换Persona
恐怖	会从战斗中逃走，或是无法行动。逃走的角色在战斗结束前不会归队
死亡	完全无法行动的状态。同伴角色死亡，战斗结束后会以1HP复活，主角死亡则直接Game Over

抽卡时间

……了总攻……属性，……进入抽卡……ona卡……获得Per……同获得……经……





稻羽市的一年之旅——简要流程攻略

游戏的进行方式是将一天分为早上、午休、放学后和夜晚四个时间段。而根据日期、天气与时间段的区别，玩家可以做出的行动也不一样。迷宫探索一开始会有救人的时间限制，如果超出时间未能成功攻略迷宫，就会Game Over。若是玩家没有及时存档，此时也可以选择从最终限时的一周前开始重新游戏，以完成迷宫部分的攻略。

下文中将会为大家推荐每个时间段里应该或必须完成的行动。另外关于任务（クエスト）系统，由于已严重超页的关系而不得不忍痛砍掉留到下一期，本次的流程中只提及了少许任务，请读者见谅。

建议一周目重点发展足立和マリ－的羁绊等级，关系到Persona“マガツイザナギ”的获得以及隐藏迷宫“虚ろの森”的开启。

4月

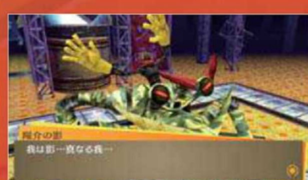
日期	曜日	天气	事件
4/11	月	云/雨	一开始在加油站附近可以自由行动一下，调查蓝色的蝴蝶可以存档，与堂岛大叔对话可以继续发展剧情。晚上在家里可以自由活动，客厅的日历处可以存档。来到2楼自己的房间，调查布团直接睡觉。梦境中来到一个陌生的地点，一路前进后与??? 战斗。
4/12	火	雨/云	在教室自我介绍时选择“谁が落ち武者だ”，可以提升“勇气”。放学后可以利用自由活动时间熟悉一下街道设施的配置，只不过目前还不能使用这些设施。
4/13	水	云	上课自动提升“知识”。晚上进入自己的房间可以看午夜电视（マヨナカテレビ）。
4/14	木	雨	上课时回答“纪元前1年”，可以提升“知识”。在电视的世界中选择“ケガは无い？”可以提升“宽容”。
4/15	金	雨	对阳介的问题选择“千枝が心配だ”，可以提升“宽容”，之后自动进入“异样な商店街”。完成战斗后回到家中，就可以使用△键打开菜单了。选择回到自己房间就可以结束当天行动，之后剧情进入天鹅绒房间，羁绊系统开放。
4/16	土	雨	早上剧情获得羁绊“魔术师：花村阳介”。
4/17	日	晴	获得5000元，在武器店整顿装备后，进入天鹅绒房间。之后离开商店街，前往ジュネス，然后自动进入“雪子姬の城”。BOSS战之后获得羁绊“愚者：自称特别搜查队”。回到自己房间后发生剧情，之后与堂岛大叔对话，然后前往商店街的加油站。领取服装后回到家中，结束今天的事件。
4/18	月	晴	从这一天开始，放学后可以进行自由活动，走访各种各样的设施，为之后的战斗做好准备。到ジュネス的美食广场就可以前往电视世界。网络功能也得到开放。到4月29日为止，如果不能救出天城雪子，游戏将会Game Over。早上会获得羁绊“战车：里中千枝”。上课时回答“ベ－タ”，可以提升“知识”。在商店街北侧的自动贩卖机购买“胡椒博士NEO”，然后送给神社的少年，可以获得“タツヒメテントウ”×2（以后每个不下雨的时候都有这样的事件）。最后前往天鹅绒房间两次，与マリ－交流并带她出来，可以获得羁绊“永劫：マリ－”，注意带マリ－出来后就会自动进入晚上，因此放在最后完成。晚上开始可以在堂岛大叔不在的日子里外出。
4/19	火	晴/云	在教室栋1楼职员室可以进行入部相谈。进入1楼尽头的非常口可以选择加入篮球部（バスケ部）或者足球部（サッカ－部）。加入任意部后获得羁绊“刚毅：运动部の同级生たち”。
4/20	水	云	上课时选择“谦让语”可以提升与阳介的关系，以及“传达力”。商店街南侧的书店可以买到《素敌な汉》（提升勇气）、《违いの出る超勉强术》（容易提升知识）和《初心者向け钓り实践本》，购买后在家里的沙发上可以读书。夜晚在拥有“タツヒメテントウ”的前提下前往商店街南侧的紫路宫两次，可以换取“钓り针”和“パンくず”。获得“钓り针”之后前往河原与老爷爷对话，可以获得“钓竿”，以后就可以在这里钓鱼了。

4月

日期	曜日	天气	事件
4/21	木	雨/云	早上选择“天气予报に气をつけよう”可以提升与阳介的关系。
4/22	金	晴/云	自由活动，可以前往神社和少年换道具。
4/23	土	云	上课时选择“チュ－リップバブル”可以提升与阳介的关系，以及“传达力”。
4/24	日	晴	加入运动部的话，当天会有事件发生，可以增加“刚毅”的好感度。
4/25	月	云	上课时选择“超回复”可以提升“知识”。前往实习栋1楼的会议室或音乐室可以加入演剧部或吹奏乐部，加入后获得羁绊“太阳：松永绫音（吹奏乐）/小泽结实（演剧）”。
4/26	火	云	上课时选择“结婚数”可以提升与千枝的关系，以及“传达力”。
4/27	水	雨	没有特别事件，自由活动。
4/28	木	雨	没有特别事件，自由活动。
4/29	金	雨	今天是救出雪子的最后期限。下午如果无法救出雪子，将会Game Over。晚上与菜菜子的对话选择“空いてる”可以提升与菜菜子的关系。回到房间会自动观看午夜电视发展剧情。
4/30	土	晴	上午的课程中选择“マリネリス峡谷”，可以提升“知识”。之后雪子正式成为同伴，羁绊“愚者：自称特别搜查队”等级上升。

异样な商店街

游戏中的第一场正式战斗，敌人是“失言のアブルリ－”×2，弱点属性是雷，利用SKILL“ジオ”可以造成Down，然后以物理攻击将其消灭。



BOSS战：阳介の影

弱点属性是雷，其在使用“チャ－ジ”或防御后会使用“忘却の风”，造成主角Down，因此一定要防御。不断利用SKILL“ジオ”将其打成Down然后再攻击就好。

雪子姬の城（初次）

与城门口的クマ对话可以获得道具，之后进入城堡。迷宫是随机生成的，在2F会与BOSS“千枝の影”战斗。

BOSS战：千枝の影

BOSS的“マハジオ”会造成阳介Down，因此一定要在她用“蔑んだ目”的下一回合让阳介防御。不过第一回合和濒死时会无前兆使用，因此尽量让自己处于满血状态。主角配备イザナギ，使用“ラクンダ”来降低BOSS的防御，然后让阳介用“ガル”攻击BOSS的风弱点。当BOSS使用“绿の壁”时，会在两回合内变成风属性耐性，此时就用普通攻击打。注意利用好阳介的“ディア”进行回复就能取胜。

羁绊TIPS ……种菜。收获野菜时同行的菜菜子和堂岛大叔都会提高一定的好感度，建议等到晚上大叔在家的时候才去收获，值得一提的是无论栽种还是收获野菜时都不消耗自由时间段，因此这种“无本生利”的事情千万不要错过。

http://ipdf8.blog.163.com

雪子姬の城（雪子救出）

时间限定：4/18 ~ 4/29

在城门口与クマ对话可以获得“カエレ－ル”×3。2F 有与雪子阴影的事件。5F 的迷宫构造是固定的，直线前进会被不断传送，只有被传送后立刻往回走才能继续前进。这里有个中BOSS“征服の骑士”，击倒它后会获得“ガラスの键”，开启前往下一层的门。到了 8F 后，开门直接开始 BOSS 战，对“雪子の影”。救出雪子后，在ジュネス的第二个选项选择“今日はこの边にしよう”可以提升“宽容”。

BOSS战：征服の骑士

中 BOSS“征服の骑士”，攻击力比较高，建议用阳介的 Persona 自来也（ジライヤ）的“マカジャマ”封印他的技能。途中的宝箱拿到了“金刚シ－ルド”的话，提升全体的防御力也是个不错的选择。推荐主角将 Persona 换为スライム，利用“タルンダ”降低 BOSS 攻击力，以及用“デビルタッチ”让 BOSS 进入恐怖状态来封印其“チャ－ジ”后的大技。

BOSS战：雪子の影

“雪子の影”弱冰，火无效，擅长火属性攻击。当出现“热い视线”的字样时，下回合就会使用“烧き拂い”的全体火属性攻击，主角有火属性耐性或无效的 Persona 最好，但千枝由于弱火，此时一定要防御。同样在濒死时，“烧き拂い”将不会有前兆，要随时让千枝防御，阳介负责回复。在其使用“白い壁”的时候，冰属性变为耐性，此时可以换做 HP 攻击。在被打掉 1/5 血量时会召唤“白马の王子”，王子弱雷，而且被打掉一半 HP 后会逃走，以后也不会再出现，因此待其出现后要全力攻击它。BOSS 使用“テラ－ボイス”让一名角色进入恐怖状态后，一定要第一时间将其解除，否则下回合就会被“战栗のロンド”造成大伤害。



5月

日期	曜日	天气	事件
5/1	日	云	“d 数据连动”系统解放。与クマ对话可以获得服装“制服・冬＋鼻メガネ”。雪子姬の城第 8F 将出现新的 BOSS“矛盾の王”，需要重新攻略迷宫。推荐今天前往天鹅绒房间特殊合成 Persona ジャックフロスト，素材为隐者フォルネウス、战车スライム和法王オモイカネ，并让其继承降低攻击力的“タルンダ”和降低命中、回避的“スクンダ”，之后与“矛盾の王”的战斗会用到。
5/2	月	雨	上午的课程提升“知识”。与教室里的阳介或千枝对话可以一起复习功课，对应对象的好感度会提升，并提高“知识”。晚上冰箱中有东西，吃了以后提升“勇气”，但行动强制结束。
5/3	火	云／晴	剧情获得羁绊“正义 :堂岛菜々子”。
5/4	水	晴	阳介的休息日事件发生，可以增加“魔术师”的好感度。
5/5	木	晴	前往神社可以获得羁绊“隐者 :キツネ”，关系到狐狸在电视世界中的回复。
5/6	金	云	书店追加《弱虫先生、今日も行く》（提升“宽容”）和《事务作业マニュアル》（提升“根气”）。前往神社调查塞钱箱可以和狐狸接下任务 07“好きな人とうまくいきますように”。该任务从 07 到 15 为止都是连续任务，每次完成后都要来神社交接任务。晚上与堂岛大叔对话可以获得羁绊“法王 :堂岛辽太郎”。
5/7	土	雨	上课时选择“月が绮丽ですね”可以提升“知识”。放学后对话选择“なぐさめる”，可以提升千枝的好感度。进入天鹅绒房间可以看到有关マリ－的剧情。
5/8	日	云	千枝的休息日事件发生，可以增加“战车”的好感度。
5/9	月	云／晴	期中考试开始。考试中依次选择“超回复”和“西历 1 年”。
5/10	火	云	考试中依次选择“结婚数”和“夏目漱石”。
5/11	水	晴／云	考试中依次选择“ピタゴラス”和“オリンポス山”。
5/12	木	云	晚上调查冰箱可以制作便当，选择“落とし盖で煮入む”就能制作出“ほくほく肉じゃが”。
5/13	金	云	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请阳介、千枝或一条一起吃，增加好感度。放学后前往ジュネス，与足立对话选择“足立に付き合う”可以获得羁绊“道化师 :足立 透”。
5/14	土	雨	剧情限定无法自由活动，晚上收看午夜电视。
5/15	日	雨／云	晚上收看午夜电视。之后电话中选择“どっちも好み”提升“宽容”，选择“どっちもイマイチ”提升“勇气”。
5/16	月	云	剧情无法自由行动，直接回房间睡觉。
5/17	火	晴／云	剧情获得羁绊“女教皇 :天城雪子”。
5/18	水	晴	羁绊“愚者 :自称特别搜查队”等级上升。四六商店追加了治疗异常状态的商品。要发展剧情的话，前往商店街北侧巽屋，与门口的完二母亲对话，然后前往ジュネス，与升降机左侧的 NPC 对话就行了。

5月

日期	曜日	天气	事件
5/19	木	晴	考试成绩发表。第一名的话，学校内全部好感度上升，与菜菜子对话获得“似颜绘付きメダル”，从堂岛大叔处获得 30000 元；前十名的话，学校内全部好感度上升，从堂岛大叔处获得 20000 元，2 楼走廊的世界史老师会给“宝箱の键”×3。之后前往ジュネス，与升降机左侧的帽子少年对话，然后再去电视世界与クマ对话就能打开新的迷宫“热气立つ大浴场”了。另外在知识等级 3 的前提下前往天鹅绒房间可以获得羁绊“女帝 :マ－ガレット”。
5/20	金	晴	书店有新书《らくらく英会话》（提升“传达力”）和《よくわかる折り纸》（提升“宽容”）。
5/21	土	云	自由活动，没有特别事件。
5/22	日	云	家庭菜园事件，提升“根气”，以及菜菜子的好感度。之后家庭菜园系统开放。
5/23	月	雨／云	与书店前的男生对话可以接受任务 18“本と交换”。给他一个“白桃の实”就可以换得《THE 柔道》（大幅提升“知识”和“传达力”）。
5/24	火	云／晴	前往学校屋顶找到千枝可以获得“肉ガム”×3。晚上可以制作便当。选择“片栗粉を使う”就能做出“つやとろスブタ”。
5/25	水	晴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请千枝或长濑一起吃，增加好感度。商店街北侧增加打工种类。晚上千枝在商店街北侧，与她共度夜晚可以获得“肉ガム”。
5/26	木	云	上课选择“出勤簿”，可以提高与阳介的好感度，以及提升“传达力”。
5/27	金	云	晚上阳介、雪子和松永在商店街。
5/28	土	雨／晴	没有事件，可以自由活动。
5/29	日	云	电视购物开放，可以进行购物。另外有运动部的休息事件，可以提高刚毅和战车的好感度，选择“もらっておく”可以获得《魔女探偵ラブリ－ン》（大幅提升“根气”和“宽容”）。这里提示一下，在 8 月中旬以前不要将刚毅的羁绊等级提升到 3 级以上，否则会触发不了特殊的事件，这样一来就无法在本周目内拿全所有的书籍了。
5/30	月	云	课堂上可以提升“知识”。晚上喝掉冰箱里的牛奶可以提升“勇气”，但强制结束行动。
5/31	火	云	晚上可以制作便当。选择“代わりに酱油を使う”就能做出“酱油たっぷり烧肉弁当”。

雪子姬の城（矛盾の王）

BOSS战：矛盾の王

虽然它会使用“赤の壁”来抵抗火属性伤害，但其实它是火属性吸收的，可不要被骗了。这个 BOSS 的攻击力非常高，特别是“暴れまくり”为全体物理伤害，很有可能将我方秒杀。因此对阵这个 BOSS 一定要速战速决。推荐使用上文提到的 Persona ジャックフロスト，全程给它上降低攻击力的“タルンダ”和降低命中、回避的“スクンダ”，完毕后使用ブフ－ラ等冰魔法攻击。阳介全程使用ソニックパンチ进行输出，顺便拼一下 Down 效果。千枝配合使用冰魔法。雪子负责回复以及利用路上宝箱里的道具“金刚シ－ルド”来增加全员防御力。如果造成了 Down，不要进行总攻击，继续输出。这个 BOSS 有一定的难度，如果实在不好打，可以日后再来挑战。击破它后“勇气”会上升，调查王座前面可以获得雪子的武器“孔雀の尾羽”。



6月

日期	曜日	天气	事件
6/1	水	云	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请千枝或长濑一起吃，增加好感度。晚上与堂岛大叔对话，三人可以前往ジュネス，随机获得“どくだみ茶”×2 或“紧急医疗キット”×3 或“白桃の实”×10 或“ロイヤルゼリ－”×5。
6/2	木	云／雨	放学后可以前往爱家进餐，下雨天能吃到特制的肉盖饭，随机增加三项能力。
6/3	金	雨	完成任务 18 后，可以前往书店前与男性对话，接受任务 20“猫にエサをあげてほしい”，在不下雨的日子到河川敷土手给猫喂一条鱼即可完成，之后获得报酬《THE 外道》（大幅提升“知识”和“传达力”），之后家门前会出现猫。
6/4	土	雨	今天是救出完二的最后期限，下午如果无法救出完二，将会 Game Over。如果之前已经救出完二，白天可以挑战一下爱家，晚上剧情观看午夜电视。
6/5	日	晴	有电视购物，晚上千枝和雪子在商店街。
6/6	月	晴	巽完二成为同伴，愚者的羁绊等级上升。
6/7	火	云	放学后有保健委员事件，选择“サント－制药の北尾さんが……”和“再来月の纳品でいいか连络欲しい”，可以提升“知识”和“传达力”，完成该事件会自动进入晚上。
6/8	水	雨	上课时选择“平均台”，可以提升与雪子的好感度，以及“传达力”。放学后会有摩托车相关话题，选择“详しく闻こうか”，可以提升与阳介的好感度。今天开始大浴场的 11F 会出现 BOSS“狭量の官”。晚上选择“确かに不便”可以提升与足立的好感度。

羁绊TIPS 在特定的日期中选择对应的素材来制作便当，然后隔天邀请喜欢这种素材的角色一同用餐，这样可以得到比一般对话中更多的好感度。

http://ipdf8.blog.163.com

6月			
日期	曜日	天气	事件
6/9	木	云 / 晴	早上选择“乐胜だ”可以提升与阳介的好感度。下午考试完毕后获得“原付免许”,选择“これはいいモノだ”可以提升与堂岛大叔的好感度。之后摩托车解禁,可以骑着摩托车四处转悠了,每次搭乘摩托都能提升“勇气”(建议尽早完成3次近处出游(行动菜单增加“冲奈市”)→3次远处出游(行动菜单增加“七里海岸”),这样就可以前往“七里海岸”,关系到8月的海水浴事件)。前往教室栋2楼走廊与楼梯前“キツめの女子生徒”对话,然后前往实习栋1楼走廊与完二对话,可以获得羁绊“皇帝 :巽完二”。
6/10	金	云 / 雨	没有事件,可以挑战一下爱家。
6/11	土	雨 / 云	书店入货《汉、それはエターナル》(大幅提升“勇气”)、《本当にあった怪谈百选》(容易提升“勇气”)和《虫取りテクニック集》(容易捕虫)。
6/12	日	云	雪子休日事件发生,可以提升与雪子的好感度。如果没有去,有电视购物可以尝试一下。晚上可以制作便当,选择“热いうちに潰す”就能完成“なめらかポテトサラダ”。
6/13	月	云	早上更换夏装,获得“八十神高校制服・夏”、“私服・夏”和“制服・夏+鼻メガネ”。昨天晚上有制作便当的话,可以邀请雪子、绫音、海老原あい或结实一起吃,增加好感度。下午上课时回答“无酸素运动”可以提升“知识”。
6/14	火	雨	前往武器店,可以接受任务32“稻羽マスが欲しい”。
6/15	水	云 / 晴	上课时选择“士气”,可以提升与阳介的好感度,以及提升“传达力”。下午有冲奈市的愉快搭讪事件,可以趁此熟悉一下这里的地形。
6/16	木	晴 / 云	没有特别事件,自由活动。
6/17	金	云	林间学校活动,在外住宿。晚上选择“やめておけ”可以提升“传达力”。
6/18	土	云 / 晴	林间学校活动第二日。泳装事件,选择“千枝、可爱い”则提升千枝的好感度,选择“雪子、可爱い”则提升雪子的好感度。
6/19	日	云	有电视购物。晚上出现久慈川りせ的报道。
6/20	月	云	上课时选择“明治时代”可以提升“知识”。晚上冰箱里有“ワサビの小袋”,吃掉后提升“勇气”,行动强制结束。
6/21	火	雨	晚上回家收看午夜电视。
6/22	水	雨 / 云	在豆腐店外决定买东西的时候选择“がんもどきオススメ”,可以提升阳介的好感度。
6/23	木	雨 / 云	剧情后收看午夜电视。
6/24	金	晴	剧情获得羁绊“星 :クマ。”四六商店增加了全体回复和攻击的道具。推进流程首先前往学校实习栋2楼走廊与胖男生“りせファン”对话,然后前往豆腐店与理世的祖母对话,最后前往河川敷土手与“にこやかな男性”对话。
6/25	土	雨	放学后前往河川敷土手与“マスコミカメラマン”对话,选择“申し出を受ける”和“悩みを持っていたようだ”,再和他对话选择“TVとは别人のようだった”,然后与クマ对话就能进入新迷宫“特出し剧场丸久座”了。
6/26	日	晴 / 云	有电视购物可以看,其余时间自由活动。
6/27	月	晴	上课选择“自己同一性”,可以提升“知识”。
6/28	火	雨 / 云	书店有新书《弱虫先生、お金に困る》(大幅提升“宽容”)和《上级者向け钓り实践本》(提升钓鱼能力)。
6/29	水	晴 / 云	晚上可以制作便当,选择“串を刺して、肉汁をみる”就可获得“ジューシーハンバーグ”。
6/30	木	云	昨天晚上有制作便当的话,可以邀请千枝或小西一起吃,增加好感度。上课时选择“シャックリ川”可以提升“知识”。

热气立つ大浴场(完二救出)

时间限定:5/19 ~ 6/4

3F有与完二阴影的事件。在7F会与中BOSS“斗魂のギガス”战斗。击破后获得“浴场の键”才能进入上层。11F会有与完二阴影的BOSS战。

BOSS战:斗魂のギガス

BOSS会顺序使用“チャージ”、“リベリオン”和“タルカジャ”这三个技能强化自己,然后再用“シングルショット”进行攻击,因此在它强化自己的时候拼命输出,最后一轮再全员防御就可以了。由于BOSS有“カウンタ”技能几率反射物理攻击,因此以主角和雪子的魔法攻击为主输出,阳介负责回复,千枝随意蹭点血。

BOSS战:完二の影

完二の影会带上两个中BOSS级别的“ナイスガイ”和“タフガイ”出现。如果先攻击“完二の影”,这两个家伙的全体攻击类的招式会非常恼人,因此要先将它们消灭。首先用冰属性魔法击倒HP只有800的“ナイスガイ”,然后再以火属性魔法击倒“タフガイ”。注意这两个家伙的弱点和无效属性正好相反,因此只用单体魔法来攻击就好。“完二の影”吸收雷电属性,光暗无效,擅长雷属性攻击,弱雷的阳介最好能装备饰品来降低雷属性的伤害。BOSS在“チャージ”后会使用“电光石火”,注意防御。



热气立つ大浴场(狭量の官)

BOSS战:狭量の官



BOSS的弱点是雷属性,由于BOSS常用冰、风属性的魔法,因此推荐用完二换下雪子,让阳介和主角负责回复,让完二防御。这样就可以用其他人来达到吸引火力、完二主攻的目的了。击破它后“勇气”会上升,调查BOSS所在位置可以获得完二的武器“铁板”。

7月			
日期	曜日	天气	事件
7/1	金	雨	没有特别事件,电影院开始上映阳介喜欢的电影。
7/2	土	云	没有特别事件,自由活动。
7/3	日	云	文化部休日事件,可以提升“太阳”的好感度。不去的话有电视购物可以看。在完成任务20的前提下,与书店前面的男性对话可以接受任务34“ハードブーツが欲しい”,前往大浴场5 ~ 8F,击倒“ダンシングハンド”获得“重厚な皮”×5个,然后卖到武器店,就能购买“ハードブーツ”。然后拿去交差,报酬是《害虫图鉴》(大幅提升“知识”和“勇气”)和5000元。
7/4	月	晴	上课时选择“パスカル”可以提升与阳介的好感度,以及“传达力”。晚上冰箱里有“菜々子のプリン”,吃掉后提升“勇气”。
7/5	火	云	没有特别事件,自由活动。
7/6	水	云	晚上可以制作便当,选择“油で扬げる”就可获得“もっちり大学いも”。
7/7	木	云	昨天晚上有制作便当的话,可以邀请雪子或结实一起吃,增加好感度。上课时选择“アメリカ独立宣言”可以提升“知识”。
7/8	金	雨	没有特别事件,自由活动。
7/9	土	雨	今天是救出理世的最后期限,下午如果无法救出理世,将会Game Over。晚上会观看午夜电视。
7/10	日	云 / 晴	クマ和理世成为同伴,愚者的羁绊等级一下子提升两级。之后的选项依次选择“任せろ”可以提升“勇气”。晚上选择“大丈夫”可以提升“宽容”。之后开放特殊合成系统。
7/11	月	云	没有特别事件,可以去尝试一下刚刚开放的特殊合成系统。冰箱里有无关紧要的东西。
7/12	火	雨	上课自动提升“知识”。现在剧场丸久座的11F会出现新的BOSS“刹那の儿”,不过还是等到明天接了相关任务后再去挑战吧。在学校可以找到雪子、阳介和千枝,选择一人复习功课可以提升相应的好感度和“知识”。晚上可以制作便当,选择“バニラエッセンス”可以获得“なめらかプリン”。
7/13	水	雨 / 云	昨天晚上有制作便当的话,可以邀请完二、海老原、结实或绫音一起吃,增加好感度。上课时选择“アイスクリーム头痛”可以提升“知识”。
7/14	木	晴	上课时选择“空海”可以提升知识。放学后可以跟雪子一起复习功课。晚上可以制作便当,选择“片栗粉をまぶす”可以获得“さっくり龙田扬げ”。
7/15	金	晴	昨天晚上有制作便当的话,可以邀请阳介、千枝或一条一起吃,增加好感度。上课选择“赤道”可以提升“知识”。放学后书店有新书《たそがれて……汉》(大幅提升勇气)和《できる! 家庭菜园》(种菜时可提早一天收获)。可以在实习栋1楼走廊找理世一起复习功课。晚上进入自己的房间会有运动部学生打来电话,邀请后天一起复习功课,接受的话后天会有运动部休日事件,可以提升“刚毅”的好感度,推荐接受。
7/16	土	雨	上课时选择“ロヒゲがない”可以提升“知识”。
7/17	日	雨 / 云	运动部休日事件,选择“无理です”可以获得《数ってなあに?》(大幅提升“知识”和“根气”),并提升“刚毅”、雪子和千枝的好感度。注意这本书的入手与否也关系到本周目内能否取得对应的奖杯。
7/18	月	晴	晚上冰箱里有“一口かじられたゴーヤ”,吃掉后“勇气”上升,强制结束行动。
7/19	火	云	期末考试开始。依次选择“士气”和“平均台”。
7/20	水	云	依次选择“应”和“明治时代”。
7/21	木	雨 / 云	依次选择“ハートのキング”和“パスカル”。
7/22	金	云 / 晴	依次选择“シャックリ川”和“アメリカ独立宣言”。
7/23	土	云	理世的问题选择“ペンは止まらなかった”可以提升勇气,选择“结果待ち”则是提升“传达力”。接下来在美食广场选择“ホルムアルデヒド”,然后选择“よし、游ぼう”可以提升理世的好感度,然后获得羁绊“恋爱 :久慈川 りせ”。晚上选择“菜々子は自分が守る”可以提升菜菜子的好感度。
7/24	日	雨 / 云	电视购物新品入货,自由活动。
7/25	月	雨 / 云	期末考试成绩公布。泳装的话题选择对应角色就可以大幅增加其好感度。晚上冰箱里有“たっぷりの麦茶”,喝了以后强制结束行动。
7/26	火	雨	下午自由活动,晚上观看午夜电视。クマ的羁绊“星 :クマ”等级提升到3。
7/27	水	云	羁绊“愚者 :自称特别搜查队”等级提升。推进流程要前往河川敷河原与完二对话,然后到商店街南侧与堂岛大叔对话。
7/28	木	云	前往ジュネス与足立对话,然后到商店街北侧与蔬菜大学的店员对话。
7/29	金	晴 / 云	前往商店街南侧豆腐店前与金发的学生对话,就能前往新的迷宫ボイドクエスト了。
7/30	土	晴	自由活动。
7/31	日	云 / 晴	电视购物新品入货。

羁绊TIPS 前往神社求需要提升好感度的角色的签,如此一来就算当天不是该名角色的活动日,也能提高和他 / 她的好感度。

http://ipdf8.blog.163.com

特出し剧场丸久座（理世救出）

时间限定：6/25 ~ 7/9

建议带上雪子，并且在进入之前准备解除异常状态的道具和回复道具，因为作为回复角色的雪子也有可能陷入异常状态。3F 有与理世阴影的情节。7F 的能见度很低，首先要找到上方中央的中 BOSS “淫欲の蛇”尽快与其交战，击倒中 BOSS 后 7F 的能见度才会恢复。11F 会进行和 BOSS “りせの影”以及“クマの影”的两连战，不过两场战斗之间会自动回复 HP 和 SP。

BOSS战：淫欲の蛇

BOSS 最常见的套路是先使用“淀んだ空气”来让异常状态率变高，然后再使用“バイラスウェイブ”或者“マインドスライス”来让我放全员中毒或混乱。雪子用来解除异常状态（主角有回复系 Persona 的话更稳当），雪子自己中了就用道具解除。这个 BOSS 的弱点是火，可以多加利用。

BOSS战：りせの影

这一战比较特别，因为我们不需要将其打倒，而只要打下一半 HP 就好。BOSS 会按照火→冰→雷→风的顺序依次从弱魔法使用到中魔法（例如单人弱火→全体弱火→单人中火→全体中火→单人弱冰），一开始注意自身的弱点，轮到自己弱点回合的时候进行防御。如果持有相应耐性的 Persona，那么 BOSS 一定会先消除这个耐性，可以浪费其一回合的攻击行动。HP 下降到一定程度后，它会使用“マインドスライス”来混乱我方的全体成员，注意解除。只要攻击力足够，大约数个回合就能将其 HP 削减至一半以下。此后 BOSS 会使用“マハアナライズ”来 100% 分析我方，接下来我方所有的攻击都不会生效，因此剩下的时间一直防御即可，直到三个回合后剧情强制结束战斗。



BOSS战：クマの影

BOSS 的行动方式为“マハラクンダ”→“ヒ－トウエイブ”、“コンセントレイト”→“マハブフ－ラ”和“ウルトラチャ－ジ”→“魔手ニヒル”，特别是“魔手ニヒル”为全体攻击 200 伤害再加 Down，看到“ウルトラチャ－ジ”（会有两回合的蓄力，理世也会提示玩家）后一定要进行防御，反而可以不受任何伤害。“虚无への导き”会造成我方一名角色气绝＋Down，一定要马上回复，否则中了“魔手ニヒル”就麻烦了。由于没有弱点属性（而且冰属性吸收），又有 5000 的 HP，因此免不了是一场长期战。



特出し剧场丸久座（刹那のル）

BOSS战：刹那のル

这个 BOSS 的弱点是冰属性，它只会使用物理攻击，派出防御力高的角色和物理耐性的 Persona 就行了。它的几个全体攻击的招式比较危险，特别是出现“刹那のルはむずがっているようだ……”的信息后，下回合必定是“暴れまくり”或“デスバウンド”，提早做好防御。击破它后“勇气”会上升，调查舞台的背后可以获得クマ的武器“ベア－クロ－”。

日期	曜日	天气	事件
8 月			
8/1	月	雨 / 云	没有特别事件，自由活动。电影院开始上映千枝喜欢的电影。
8/2	火	晴	没有特别事件，自由活动。
8/3	水	晴	有与海老原的休日事件，可以增加月的好感度。
8/4	木	晴	书店有新书《弱虫先生、转职する》（大幅提升“宽容”）和《ハイパ－速读术》（提升阅读速度）。
8/5	金	晴	有与小西的休日事件，可以增加刑死者的好感度。
8/6	土	雨	雨天可以挑战一下爱家，其余没有特别事件。
8/7	日	晴	有新的电视购物可以看看。

8 月			
8/8	月	云 / 晴	有与海老原的休日事件，可以增加月的好感度。
8/9	火	晴	完成任务 34 的前提下，前往书店前与男性对话可以接受任务 40 “オシャレな皿が欲しい”，前往剧场丸久座，击倒 9F 以后出现的“雷と风のバランサ－”获得“オシャレな受け皿”×3，报酬是《なぞなぞだいすき》（大幅提升“宽容”和“根气”）和 10000 元。
8/10	火	晴	有运动部的休日事件，选择“もらっとく”可以提升刚毅与菜菜子的好感度，并获得《THE 茶道》（大幅提升“知识”和“传达力”）。
8/11	木	云 / 雨	没什么特别事件，夜晚也下雨，可以去武器店买打折货。
8/12	金	雨	今天是救出美津雄的最后期限。下午如果无法救出美津雄，将会 Game Over。没有特别事件，自由活动，晚上看午夜电视。
8/13	土	晴 / 云	现在ボイドクエスト的 10F 会出现新的 BOSS “逃避の兵”，晚上有剧情无法自由活动。
8/14	日	晴	电视购物新品入货，自由活动。
8/15	月	晴 / 云	ジュネス打工事件。接受的话接下来五天都会在ジュネス打工，能够提升阳介、千枝和クマ的好感度，最后获得 40000 元。不接受的话接下来五天是自由活动。
8/16	火	云 / 晴	ジュネス打工事件 / 自由活动。
8/17	水	雨 / 云	ジュネス打工事件 / 自由活动。
8/18	木	晴	ジュネス打工事件 / 自由活动。
8/19	金	晴	ジュネス打工事件结束 / 自由活动。
8/20	土	晴	夏日祭典事件。一开始选择“似合ってる”可以提升菜菜子的好感度，接下来选择的女性角色好感度会提升。
8/21	日	晴	夏日祭典事件第二天。女性角色会打电话来邀请两人独处，答应的话可以提升好感度。在神社许愿时，选择与该角色加深关系则会增加好感度，选择“学业成就”则提升“知识”，选择“お金が欲しい”则得到 10000 元。最后会获得《THE 神道》（大幅提升“知识”和“传达力”）。
8/22	日	云 / 晴	冰箱里有“メモ”。
8/23	火	晴	早上选择“乐しみにしてた”可以触发海水浴事件。海边选择“确かに别格”可以提升理世的好感度。晚上选择“见てあげる”帮助菜菜子完成暑假作业的话，会持续到 8/29 晚上都无法自由活动，但能够大幅提高所有人和菜菜子的好感度，推荐选择。
8/24	火	晴	书店到货《私は汉、そして神》（大幅提升“勇气”）和《フ－ドファイト心得》（进食后能力提升效果增加，建议尽早入手并读完，这样一来在雨天前往爱家能大幅提升 3 项能力）。晚上帮助菜菜子完成作业，阳介和クマ到场，可以提升阳介和菜菜子的好感度。
8/25	木	雨	晚上帮助菜菜子完成作业，千枝和雪子到场，可以提升千枝、雪子和菜菜子的好感度。
8/26	金	云 / 晴	千枝的羁绊等级还没满的话，会来邀请出游。晚上帮助菜菜子完成作业，选择“幸せじゃない”可以提升菜菜子的好感度。
8/27	土	雨 / 云	晚上帮助菜菜子完成作业，完二和理世到场，可以提升完二、理世和菜菜子的好感度。
8/28	日	晴 / 云	理世邀请约会，能提升理世的好感度。晚上帮助菜菜子完成作业，选择“オス”可以提升菜菜子的好感度。
8/29	月	雨	白天完成暑假作业，大幅提升“知识”。晚上帮助菜菜子完成作业，选择“夜だけ雨止んだ”可以提升菜菜子的好感度。
8/30	火	云 / 晴	烟花大会事件，有恋人的话选择“2 人”可以提升好感度，不过最终还是大家一起去。晚上与菜菜子对话选择“よかったね”可以提升好感度。
8/31	水	晴	吃西瓜事件，暑假到此结束。

ボイドクエスト（美津雄救出）

时间限定：7/29 ~ 8/12

3F 是个传送楼层，走到尽头就会被传送到正对方向的区域。7F 在前进到十字路口时会突然被调换前进方向，一定要注意检查地图。最上方要与中 BOSS “キリングハンド”战斗。记得将其击倒后，一定要将身后宝箱里的“くらやみのたま”拿到，否则会打不开 10F（最终章）的门。10F 要和 BOSS “美津雄の影”战斗。

战斗结束后庆功宴的问题，选择“よし、来い！”可以提升理世的好感度。超市选材时选择“和洋の出会い、ショウユ系”可以提升菜菜子的好感度。晚上与クマ的羁绊等级提升到 4。最后选择“もちろん”可以提升菜菜子的好感度。



BOSS战：キリングハンド



战斗开始时会召唤“ゴッドハンド”，这个杂兵会给 BOSS 加血，因此要尽早将其消灭。杂兵被击倒后的一轮，BOSS 必定会使用“デスバウンド”，因此如果有血量不足的角色，在击倒杂兵前要先进行回复或防御。

http://ipdf8.blog.163.com

BOSS战：美津雄の影



战斗开始时 BOSS 会制造出“勇者ミツオ”类似外壳一样的东西来保护自己，必须先将其击碎才能攻击 BOSS 的本体。勇者ミツオ一次可以攻击两个角色，伤害比较高，建议先提升全员的防御并降低 BOSS 的攻击力。勇者ミツオ被击碎后，“美津雄の影”必定会打消我方所有的正面状态，且给自己加上“赤の壁”或“绿の壁”，不过这是障眼法，它并没有这些弱点。美津雄の影每回合也会行动两次，能够施展全体的火属性魔法。HP 下降之后会按照“ささやき”→“えいしょう”→“いのり”的顺序再次重组外壳“勇者ミツオ”，成功的话还会使出“ギガダイン”攻击。在 3 次咏唱完成前，如果能累积对它造成 600 以上的伤害就能阻止外壳重组，并继续对 BOSS 本体进行攻击。

ボイドクエスト（逃避の兵）

BOSS 战 :逃避の兵

这个 BOSS 没有四属性和万能的耐性，所以推荐以魔法来进攻。它的“淀んだ吐息”→“ムドオン”很棘手，因此中了“淀んだ吐息”后最好是进行防御。击倒 BOS 后“勇气”提升，调查斗技场的骷髅图案可以获得“ガイアソ－ド”。

9月

日期	曜日	天气	事件
9/1	木	晴	白钟直斗转入八十神高校。上课时选择“ぼたん”提升“知识”。电影院开始上映雪子喜欢的电影。
9/2	金	云 / 雨	与教室栋 3 楼走廊的男生对话，可以接受任务 42“觉醒！ナゾナゾ先辈！”，依次回答“A グル－プ”、“动き”、“B グル－プ”和“指示语”，报酬是“スナフソウル”。与冲奈市电影院前的女生对话，可以接受任务 41“映画に出てきた物について知りたい”，找到教室栋 2 阶走廊的世界史老师对话就行，报酬是“神秘のスカラベ”。
9/3	土	晴	晚上与堂岛大叔对话，三人可以前往ジュネス，随机获得“どくだみ茶”×2 或“紧急医疗キット”×3 或“白桃の实”×10 或“ロイヤルゼリ－”×5。
9/4	日	晴	电视购物新品，晚上可以制作便当，选择“酱油とみりん”可以获得“てりつやきんぴら”。
9/5	月	晴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请雪子或结实一起吃，增加好感度。上课时选择“さわやか”可以增加“知识”。
9/6	火	云 / 雨	没有特别事件，自由活动。
9/7	水	晴	晚上要准备修学旅行，无法自由活动。
9/8	木	晴	修学旅行第一天。クマ的羁绊等级上升。
9/9	金	晴	修学旅行第二天。国王游戏时选择“1 番”提升理世、“2 番”提升千枝、“3 番”提升雪子、“4 番”提升阳介的好感度。
9/10	土	晴	修学旅行第三天。选择“严户台ちょうちん”可以提升菜菜子的好感度。回家后选择“今度は家族で”可以再次提升菜菜子的好感度。
9/11	日	云	电视购物新品，晚上可以制作便当，选择“薄烧き玉子”可以获得“黄金の茶巾ずし”。
9/12	月	云	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请理世或结实一起吃，增加好感度。上课自动提升“知识”。
9/13	火	晴	没有特别事件，自由活动。
9/14	水	雨	晚上看午夜电视。
9/15	木	雨	晚上看午夜电视
9/16	金	雨 / 晴	推进流程首先要前往学校教室栋 1 楼走廊与女生对话，然后前往实习栋 1 楼走廊与女生对话，再前往商店街北侧与警察对话，接下来找河川敷河原的千枝对话，最后再前往商店街北侧与警察对话，看到粉红的字就算成功了。晚上冰箱里有“见たことのないキノコ”，吃掉之后“勇气”上升，但强制结束行动。
9/17	土	晴	上课选择“40 分”提升“知识”。放学后前往商店街南侧与警察对话，依次选择“异常な执着心を持っていた”和“子供扱いをしていた”，就可以进入新迷宫“秘密结社改造ラボ”了。
9/18	日	晴	电视购物新品入货。
9/19	月	晴 / 云	晚上冰箱里有“扬げパン”。
9/20	火	晴	上课时选择“米寿”可以提升“知识”。书店有新书《弱虫先生と愉快な仲间》（大幅提升“宽容”）。
9/21	水	晴 / 云	晚上可以制作便当，选择“牛乳”可以获得“コクうまビシソワ－ズ”。
9/22	木	晴 / 云	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请阳介、理世或海老原一起吃，增加好感度。
9/23	金	云	没有特别事件，自由活动。
9/24	土	晴 / 云	上课提升“知识”。
9/25	日	晴 / 云	有与海老原爱的休日事件，电视购物新品入货。
9/26	月	云 / 雨	四六商店有新的回复道具出售。晚上可以制作便当，选择“ザルにあげる”可以获得“さっぱりゴマ和え”。

9月

日期	曜日	天气	事件
9/27	火	晴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请雪子或一条一起吃，增加好感度。冰箱里有“カメラのフィルム”。
9/28	水	晴 / 云	上课时选择“喉仏”可以提升与阳介的好感度，以及“传达力”。晚上与堂岛大叔对话，三人可以前往ジュネス，随机获得“どくだみ茶”×2 或“紧急医疗キット”×3 或“白桃の实”×10 或“ロイヤルゼリ－”×5。
9/29	木	云	晚上可以制作便当，选择“小麦粉、卵、パン粉の顺”可以获得“サクふわとんかつ”。
9/30	金	雨 / 云	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请完二、千枝或长濑一起吃，增加好感度。

10月

日期	曜日	天气	事件
10/1	土	云 / 雨	电影院开始上映完二喜欢的电影。
10/2	日	云	电视购物新品。有千枝的休日事件，答应的话可以提升千枝、雪子、理世和完二的好感度。晚上可以制作便当，选择“みりん・砂糖・料理酒”可以获得“豚のやわらか角煮”。
10/3	金	晴	上课自动提升“知识”。昨天晚上有制作便当的话，可以邀请完二或千枝一起吃，增加好感度。晚上冰箱里有“生クリ－ムたっぷりのショ－トケ－キ”。
10/4	火	云 / 雨	上课时选择“纲引き”可以提升“知识”。
10/5	水	雨	今天是救出直斗的最后期限，下午如果无法救出直斗，将会 Game Over。上课时选择“右端”，可以提升和阳介的好感度，以及“传达力”。晚上看午夜电视。
10/6	木	云	白钟直斗成为同伴，愚者的羁绊等级提升到 8。
10/7	金	云	身体检查事件，クマ的羁绊度提升到 6。
10/8	土	雨 / 云	上课时选择“ニワトリ”可以提升“知识”。放学后有演奏练习事件，无法自由活动。
10/9	日	云	白天有演奏练习事件，无法自由活动。晚上有电视购物，书店有新书《汉よ、さらば》（大幅提升“勇气”），不过晚上暂时买不到。
10/10	月	晴	白天有演奏事件，无法自由活动，冰箱有“大量のハマグリ”。
10/11	火	晴	上课时选择“瓶诘”可以提升“知识”。放学后有学习会事件，クマ的羁绊等级提升到 7。
10/12	水	云 / 雨	上课选择“カブ”可以提升“知识”。现在秘密结社的 B9F 会出现新的 BOSS“极论の器”，不过还是等到 13 日接完了相关任务后再去挑战吧。晚上可以制作便当，选择“高温”可以获得“さくさくコロッケ”。
10/13	木	晴 / 云	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请阳介、理世、小西或绫音一起吃，增加好感度。上课选择“オジサン”可以提升“知识”。晚上与堂岛大叔对话，三人可以前往ジュネス，随机获得“どくだみ茶”×2 或“紧急医疗キット”×3 或“白桃の实”×10 或“ロイヤルゼリ－”×5。
10/14	金	云	期中考试开始，考试中依次选择“喉仏”和“右端”。
10/15	土	晴	考试中依次选择“40 分”和“イノシシ”。
10/16	日	晴	休息日有学习会事件，答应的话阳介、千枝、雪子、理世和直斗的好感度上升。
10/17	月	晴	考试中依次选择“シロクログマ”和“ダチョウ”。
10/18	火	晴	考试中依次选择“算法少女”和“瓶诘”。
10/19	水	晴 / 云	考试中依次选择“秋”和“植物の树脂”。
10/20	木	雨 / 云	考试结束，晚上有恐吓信事件，无法自由活动。
10/21	金	晴	在“知识”等级 5 的情况下，与商店街北侧右边黑服的男性对话，选择“知っている”可以得到“白纸のカ－ド”。
10/22	土	云 / 雨	持有“白纸のカ－ド”，且“勇气”等级 5 的情况下，在教室栋 1 楼走廊与直斗对话，选择“预かったカ－ドを渡す”就可以获得羁绊“运命 :白钟直斗”。
10/23	日	晴	电视购物新品，千枝与理世的羁绊等级未满的话，会有休日事件。
10/24	月	晴 / 云	期中考试成绩公布，考试结果对游戏的影响基本与之前的期末考试相同。晚上冰箱里有“茶色い球”，吃掉后提升“勇气”，但强制结束行动。
10/25	火	雨	晚上可以制作便当，选择“远火の强火”可以获得“こんがり烧き鱼”。
10/26	水	晴	上课自动提升“知识”。昨天晚上有制作便当的话，可以邀请阳介、雪子或结实一起吃，增加好感度。
10/27	木	晴 / 云	选择“いいから出ろ”可以提升“传达力”。
10/28	金	云	事件日，没有自由活动。
10/29	土	晴	文化祭第一天。联谊选项选择千枝或雪子，对应的角色增加好感度。之后是运动部、文化部、和海老原爱的事件，会增加相应角色的好感度。
10/30	日	晴	文化祭第二天。获得服装“女装用衣装”。之后在天城旅馆住宿，クマ的羁绊等级上升到 8，获得服装“腰卷タオル”。
10/31	月	晴	ジュネス的万圣节打工事件，推荐接受，选项选择“こっちも终わった”可以提升跟阳介的好感度，最后获得服装“ハロウィン假装”。

秘密结社改造ラボ（直斗救出）



时间限定：9/17 ~ 10/5

首先到 B6F，从一般的宝箱中拿到“研究员用 认证キ－”。之后回到 B4F 用道具打开门，与中 BOSS“压倒の巨兵”战斗。将其击倒后，拿到背后宝箱里的“干部用 认证キ－”，然后回到 B6F 打开门，就能继续前进了。B9F 要与 BOSS“直斗の影”对战。

http://ipdf8.blog.163.com

BOSS 战 :压倒の巨兵

巨兵会不断重复“チャ－ジ”→“金刚发破”，因此注意防御就好。如果有反射物理攻击的技能或道具会打得更加轻松。BOSS 濒死时会使用“待机”，待机 3 次后会自爆，以目前的实力，在其自爆前将它击倒并不是什么难事。

BOSS战：直斗の影

直斗の影带有火耐性，如果没有打消火耐性的技能，就最好不要上雪子，不然只能作为回复要员。另外它的物防较低，因此上物理系强的角色如完二会比较好打。BOSS 主要是使用“エレメンツ・ゼロ”消除我方的全属性耐性，然后用中级魔法进行攻击。3 回合效果消失后，再次重复这一举动。偶尔会给自己加攻防速的状态。“ガルガリンアイズ”命中我方队员的话会强制老化，并且 HP 扣至 1，但是不管怎样都不会直接致死，因此只要及时回复就问题不大。



秘密结社改造ラボ（极论の器）

BOSS战：极论の器

弱点属性是风，因此最好带上阳介。BOSS 在“チャ－ジ”后会用“ゴッドハンド”物理攻击单体，基本属于一击必杀的威力，队伍平均等级偏低的话必须全员防御。“コンセントレイト”后会用全范围四属性随机魔法攻击，也要注意防御。基本战术是用风属性魔法攻击弱点，然后总攻击抢血，一直循环，也可以视情况放弃总攻击进行回复等行动。击倒 BOSS 后“勇气”提升，调查前方的手术台可以获得直斗的武器“アルジャ－ノン”。



11月			
日期	曜日	天气	事件
11/1	火	云	上课时选择“图形”可以提升“知识”。书店入货《弱虫先生、最后の授业》大幅提升“宽容”）和《虫取り超テクニック集》（能抓到更多的虫）。冲奈市的电影院开始上映理世喜欢的电影。晚上可以制作便当，选择“冷ましながら”可以获得“气高きカリフォルニアロ－ル弁当”。
11/2	水	云	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请完二、直斗或海老原爱一起吃，增加好感度。晚上冰箱里有“アイスコ－ヒ－”，饮用后行动强制结束。
11/3	木	雨 / 云	注意今天过后菜菜子和堂岛大叔都会因为事件而处于不可提升羁绊等级的状态，直到明年的 1 月 23 日才能恢复正常。
11/4	金	雨	上课时选择“カッコウ”可以提升阳介的好感度以及“传达力”。晚上有剧情事件，观看午夜电视。
11/5	土	雨	诱拐事件发生，无法自由行动。
11/6	日	云	愚者的羁绊等级提升到 9，可以前往新迷宫“天上乐土”。注意在通过这个迷宫前一定要将足立的羁绊等级提升到 6，这是开启新结局“共犯 Ending”的必要条件。
11/7	月	云 / 晴	上课选择“どこの国のものでもない”提升“知识”。
11/8	火	晴	没有特别事件，自由活动。
11/9	水	晴	没有特别事件，自由活动。
11/10	木	晴 / 云	没有特别事件，自由活动。
11/11	金	雨	上课选择“奇想天外”可以提升“知识”。
11/12	土	晴	没有特别事件，自由活动。
11/13	日	晴	电视购物新品入货。
11/14	月	晴	完成任务 42 的前提下，前往教学栋 3 楼走廊与男生对话可以接受任务 55“逆袭！ナゾナゾ先辈！”，依次选择：“B グル－プ”、“アルファベットの作り”、“ホクロ”和“岚”可以获得报酬“チュ－インソウル”。
11/15	火	晴	没有特别事件，自由活动。
11/16	水	晴 / 云	没有特别事件，自由活动。
11/17	木	云	上课时选择“花嫁のビ－ルの宴”可以提升阳介的好感度和“传达力”。
11/18	金	云 / 雨	没有特别事件，自由活动。
11/19	土	雨	没有特别事件，自由活动。
11/20	日	雨	今天是救出菜菜子的最后期限，下午如果无法救出菜菜子，将会 Game Over。电视购物新品入货，晚上会观看午夜电视。
11/21	月	云	上课自动提升“知识”。放学后有探病事件，无法自由活动。
11/22	火	云	上课时选择“地图帐”可以提升“知识”。放学后与阳介对话，可以去医院探病，增加所有同伴的好感度。现在天上乐土的 10F 会出现新的 BOSS“迷いの翁”，接下以上任务后就可以去收拾它了。

11月			
日期	曜日	天气	事件
11/23	水	云	放学后在河川敷土手与直斗对话，可以去医院探病，增加所有同伴的好感度。
11/24	木	云	上课选择“フィボナッチ数列”可以增加“知识”。放学后在教室栋 1 楼走廊与理世对话，可以去医院探病，增加所有同伴的好感度。
11/25	金	云	上课选择“ピラミッド”可以增加“知识”。放学后在实习栋 1 楼走廊与完二对话，可以去医院探病，增加所有同伴的好感度。
11/26	金	云	上课选择“モチ”可以增加“知识”。放学后在教室栋 1 楼走廊与雪子对话，可以去医院探病，增加所有同伴的好感度。
11/27	日	云	在商店街北侧与千枝对话，可以去医院探病，增加所有同伴的好感度。
11/28	月	云	期末考试开始，依次选择“イタリア料理”和“图形”。
11/29	火	云	期末考试第 2 天，依次选择“ピラミッド”和“アトラス”。
11/30	水	云	期末考试第 3 天，依次选择“ブライダル”和“カッコウ”。

天上乐土（菜菜子救出）



时间限定：11/6 ～ 11/20

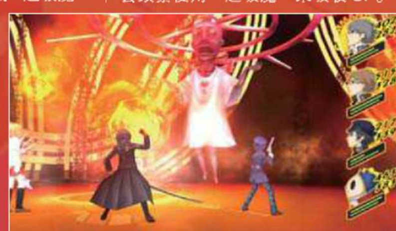
4F 有剧情发生。7F 要跟中 BOSS“全能のバランサ－”战斗。10F 要与 BOSS“クニノサギリ”对战。战后发生剧情，クマ的羁绊等级上升到 9。足立的羁绊等级上升到 7（选择“大丈夫だ”，需要羁绊等级已经达到 6）。

BOSS 战 :全能のバランサ－

利用“コンセントレイト”提升攻击后，会用各属性的单体魔法来攻击，但并不会准确狙击我方成员弱点。由于 BOSS 自身并不带属性反射与吸收，因此只要有魔法吸收或是反射就能轻松取胜。

BOSS战：クニノサギリ

本战推荐带上可以使用“メディアラハン”这个全体全回复技能的雪子或クマ，在 BOSS 战能有很大作为。主角最好也配备可以使用该技能的 Persona，推荐 LV59 女教皇ハリティ－（皇帝パピルサグ × 隐者ニ－ズホッグ）或是 LV53 恋爱ラファエル（塔クー・フ－リン × 正义ドミニオン）。另外 BOSS 有操纵我方角色的技能，建议在 BOSS 战前将会引发异常状态的武器取下来会安全许多。另外要大量准备回复 SP 的药品，BOSS 动不动就会利用“超吸魔”吸掉 100SP。最后就是要准备四属性没有明显弱点的 Persona，打起 BOSS 来会轻松很多。



BOSS 被打掉一定 HP 以后，会使用“クアドコンバ－ジ”强化场上 4 种属性其中之一的威力，大幅降低其他 3 种属性，然后以对应该属性的魔法来攻击。理世会预报什么属性威力上升，看准了更换 Persona 或是弱点防御。注意这个属性对我方也有作用。打掉 BOSS 一半的体力之后，它会使用“あやつる”来操纵同伴 1 ～ 3 人，且不可解除，只能等待两回合后自然回复。如果同伴的武器附带异常状态，最好事先拿下来。遇到 3 名同伴都被操纵的情况，就老老实实防御吧。有“メディアラハン”的话会轻松许多。给自己同伴加上“マカラカ－ン”后有可能被 BOSS 解除掉，不可掉以轻心。另外注意 BOSS 会频繁使用“超吸魔”来吸收 SP。

天上乐土（迷いの翁）

BOSS 战 :迷いの翁

由于 BOSS 吸收冰属性，而且物理、光、暗无效，因此千枝、完二和直斗并不适合此战。BOSS 会使用全体攻击的万能属性技能“シ－ルボムズ”，并附带魔封状态，因此解除异常状态的雪子或クマ最好带上，前者还可以作为强力的攻击输出。打掉半血后 BOSS 会开始使用强力的单体属性魔法，还会用“超吸魔”来抽取 SP。将其击倒后“勇气”提升，调查楼梯左侧的柱子可以获得“チャクラリング”。

http://ipdf8.blog.163.com

12月

日期	曜日	天气	事件
12/1	木	云	期末考试第 4 天,依次选择“どこの国のものでもない”和“フィボナッチ数列”。
12/2	金	云	期末考试第 5 天,依次选择“奇想天外”和“カマボコ”。
12/3	土	云	期末考试结束。此时系统会提示存档,建议在这里存档一次,关系到之后的分支结局选项。晚上在生田目的病房里会出现选项,关系到最终结局的走向。选择“テレビに落とす”或“出て行く”都会进入 Bad Ending 1。选择“ちょっと待て”后的选项错误会通向 Bad Ending 2。依次选择“ちょっと待て”→“まだ分からない事がある”→“生田目の本心”→“何かがひっかかる”→“自分达は何かを误解している”→“落ち着け!”才会通向 Normal Ending、共犯 Ending 或真 Ending。愚者的羁绊等级到达 MAX,获得羁绊“审判 :真实を追う仲间たち”。足立的羁绊等级上升到 8。
12/4	日	云	审判的羁绊等级依次提升到 2、3。
12/5	月	云	建议先存档一次,关系到之后的分支结局选项。先前往商店街北侧与神社前的女性对话,然后前往商店街、ジュネス和河川敷,向所有人打听“春の事件について”和“不审な人物について”这两个话题。完成后自动进入爱家发生剧情,之后选择“足立透”。这里会进入分支结局选项 :选择“仲间に足立の名を告げる”将进入 Normal Ending 或真 Ending ;选择“仲间に告げずに足立をかばう”→“それでも足立をかばう”将进入共犯 Ending,详见后文。选择“仲间に足立の名を告げる”的情况下,确定进入 Normal Ending 或真 Ending,审判的羁绊等级依次提升到 4、5,クマ的羁绊等级达到 MAX。
12/6	火	云	クマ的 Persona 进化为“カムイ”,审判的羁绊等级提升到 6。
12/7	水	云	审判的羁绊等级依次提升到 7、8。晚上选择“1 人で会いに行く”的话,“道化师”的阿尔卡纳会变为“欲望”,这是在进行真 Ending 的情况下解禁“マガツイザナギ”合成的必要条件。
12/8	木	云	期末考试成绩公布。新迷宫“祸津稻羽市”开放。攻略该迷宫后时间会自动推进到 12/23。
12/9	金	云	上课选择“透明”提升“知识”。
12/10	土	云	上课选择“断面”提升“知识”。
12/11	日	云	没有特别事件,自由互动。
12/12	月	云	没有特别事件,自由互动。
12/13	火	云	没有特别事件,自由互动。
12/14	水	云	没有特别事件,自由互动。
12/15	木	云	没有特别事件,自由互动。
12/16	金	云	没有特别事件,自由互动。
12/17	土	云	上课选择“情けをかけるのは人のためではない”可以提升千枝的好感度以及“传达力”。
12/18	日	云	没有特别事件,自由互动。
12/19	月	云	没有特别事件,自由互动。
12/20	火	云	没有特别事件,自由互动。
12/21	水	云	建议最迟今天打通迷宫“祸津稻羽市”。上课选择“7 世”可以提升阳介的好感度以及“传达力”。
12/22	木	云	到今天为止还没有完成迷宫,则不会发生圣诞事件。
12/23	金	云	成为恋人关系的女性会发来短信联络,如果恋人是マリ－的话也不会来电。
12/24	土	云	今天是找到足立的最后期限,下午如果无法找到足立,将会 Game Over。已经完成迷宫的情况下,会与恋人一起过甜蜜的圣诞前夜。
12/25	日	云	圣诞节聚会事件,可以获得服装“クリスマス衣装”。
12/26	月	云 / 雨	观看午夜电视,之后时间自动推进到 12/31。
12/31	土	云	过年事件,可以获得服装“私服・真冬”。注意此时如果マリ－的羁绊等级未满,羁绊会消失。另外最好生成一个新的存档,因为 1 月 2 日有可能会出现系统 BUG 而无法进行游戏。

“共犯”结局

依次选择“足立に会いに行く”→“あなたがやったのか?”→“违う”→“违う”→“自分は味方だ”→“分かってる”→“胁迫状に火をつける”。与足立的道化师羁绊等级直接达到 MAX,解禁“マガツイザナギ”。之后游戏结束,继承存档后重开二周目,可以合成“マガツイザナギ”(与真 Ending 的“伊邪那岐大神”冲突)。



祸津稻羽市(击倒足立)



时间限定:12/8 ~ 12/24

2F 走到尽头会发生剧情,然后调查地图中间的洞,进入迷宫“**マガツマンダラ**”。为了备战新迷宫中四属性耐性的中 BOSS,建议带上配备了“**ガ－ドキル**”的魔法角色出击,又或是以千枝和完二为主力主打物理。

マガツマンダラ

走到 3F 的时候要注意,不能跟任何敌人交战,包括开宝箱时出现的敌人。路线选择看起来没有敌人和宝箱的那边。到达终点后与中 BOSS“无秩序**のファズ**”交战。6F 的尽头要跟中 BOSS“羡望**の**巨人”战斗,击倒后先离开迷宫,然后返回祸津稻羽市的 2F,就能打开之前进不去的地方了。

BOSS 战 :无秩序のファズ、羡望の巨人

无秩序のファズ只会不断召唤各种杂兵和自身,尽快用大技能消灭就行了。

羡望の巨人持有三属性耐性以及雷属性吸收,要么就用“ガ－ドキル”消除耐性再打,要么就纯靠物理输出。不过物理攻击要小心“ハイパ－カウンタ”的反射。



祸津稻羽市

进入 3F 后马上会触发 BOSS 二连战,做好准备。击倒 BOSS 后,欲望的羁绊等级会上升到 9。审判的羁绊等级会上升到 MAX,时间自动进展到 12/23。

BOSS 战 :足立透

BOSS 的基本套路是利用“ヒ－トライザ”或“チャ－ジ”等技能提升攻击力然后用“木っ端微尘切り”等招式来攻击。看到之后进行防御,另外“チャ－ジ”也可以用阳介的“デカジャ”进行消除。由于基本上是物理攻击,主角带上物理反射或无效的 Persona 会比较好打。另外我方使用增加状态的辅助魔法时必定会被“デカジャ”消除,可以频繁使用来浪费 BOSS 的行动。注意回复血量和异常状态的话不算难打。



BOSS 战 :アメノサギリ

BOSS 会使用万能属性的全体大攻击和特大攻击,以及物理大攻击 1 ~ 3 回的全体攻击,还有强制打掉 1/2 血量的单体技能“神の审判”。而且它是每回合两次行动,因此一定要注意给 BOSS 降攻以及给我方加防,并保持一定的血量,不然很容易出事故。另外“愚者のささやき”会造成我方魔封,事先也要准备一些解药。当 BOSS 血量减到一半和 1/4 以下时会使用“混迷の雾”,这段期间内 BOSS 是无敌的,且 BOSS 会按照“コンセントレイト”→“スクカジャ”→“タルカジャ”→雾解除→“ネブラオクルス”的顺序来攻击,因此这段期间内我方最好同时进行回复以及加好状态,然后进行防御。



http://ipdf8.blog.163.com

1月			
日期	曜日	天气	事件
1/1	日	雪	恋人会前来邀请主角一起拜年(マリ－除外)。晚上与堂岛大叔对话可以获得压岁钱 30000 元。
1/2	月	雪	堆雪人时选择"オトナになれば"可以提升菜菜子的好感度。接下来是新年的拜年事件:前往商店街南侧有千枝、雪子、理世、松永、中岛、海老原和小夜子(从公车站前往病院);商店街北侧有长濑、完二、小西和キツネ(前往神社);河川敷有ひさ乃、绘里和直斗;ジュネス有阳介和クマ;天鹅绒房间有マ－ガレット,她会告诉玩家マリ－已经离去,这是开启隐藏迷宫"虚ろの森"的第一步,千万不要漏掉。
1/3	火	雪	制订滑雪计划,クマ暂时搬过来住。晚上有マリ－的告别事件。
1/4	水	雪	阳介、雪子看病事件。时间进展到 1/6。
1/6	金	雪	完二、理世、直斗看病事件。时间进展到 1/9。
1/9	月	雪	满足开启"虚ろの森"条件时,マ－ガレット打来电话。"虚ろの森"将会在 2/13 开放。
1/10	火	雪	早上获得服装"八十神高校制服·真冬"。上课时选择"扇"提升"知识"。晚上开始可以在积雪的菜园里挖虫。
1/11	水	雪 / 云	在对应羁绊等级 MAX 的前提下,放学后可以与完二、クマ、雪子或直斗任意一人对话触发 Persona 第三形态进化事件(クマ出现在ジュネス)。晚上可以制作便当,选择"オリ－ブオイル"可以获得"イタリアン饺子"。
1/12	木	云	昨天晚上有制作便当的话,可以邀请小西一起吃,增加好感度。在对应羁绊等级 MAX 的前提下,放学后追加阳介与千枝的 Persona 第三形态进化事件。
1/13	金	雪	在对应羁绊等级 MAX 的前提下,放学后追加理世的 Persona 第三形态进化事件。
1/14	土	雪 / 云	上课选择"恶魔を葬る"可以提升"知识"。冰箱有"グラビア写真集"。
1/15	日	云	电视购物新品入货。
1/16	月	雪	晚上可以制作便当,选择"マヨネ－ズ"可以获得"とろとろ明太子パスタ"。
1/17	火	雪	昨天晚上有制作便当的话,可以邀请理世一起吃,增加好感度。冰箱有"クマ毛"(汗)。
1/18	水	雪	完成任务 66 的前提下,在教学栋 1 楼走廊与柏木老师对话,可以接受任务 67"ぷにぷにの肉球付き手袋が见たい",晚上前往紫路宫交换"肉球ハンド"就行,报酬是服装"マジカルア－マ－"。
1/19	木	云	上课选择"猫"可以提升"知识"。完成任务 67 的前提下,在教学栋 1 楼走廊与柏木老师对话,可以接受任务 68"柏木先生の特别授业·2",选择"走查"、"ラテン语"和"出云",报酬是服装"スク－ル水着"。
1/20	金	云 / 雪	菜菜子正式出院,到晚上才可以自由行动。
1/21	土	云	完成任务 68 的前提下,在教学栋 3 楼走廊与校长对话,可以接受任务 69"学生の本分は学业である",选择"风"、"上中下"、"7"和"トランプ",报酬是"必胜扇子"。
1/22	日	雪	ジュネス的出院庆祝活动,选择"そうだね"可以提升菜菜子的好感度。电视购物新品入货。
1/23	月	雪 / 云	晚上可以制作便当,选择"弱火で沸腾させない"可以获得"美汁おでん"。
1/24	火	云	昨天晚上有制作便当的话,可以邀请直斗一起吃,增加好感度。冰箱有"毛ガニ"。
1/25	水	雪 / 云	上课选择"赤"可以提升雪子好感度以及"传达力"。
1/26	木	云 / 雪	晚上可以制作便当,选择"冷たい牛乳を一气に入れる"可以获得"とろ~りクリ－ムシチュ－"。
1/27	金	雪	昨天晚上有制作便当的话,可以邀请理世一起吃,增加好感度。晚上与堂岛大叔对话,三人可以前往ジュネス,随机获得"どくだみ茶"×2 或"紧急医疗キット"×3 或"白桃の实"×10 或"ロイヤルゼリ－"×5。
1/28	土	雪 / 云	晚上有辅导菜菜子做功课的事件,可以增加堂岛大叔和菜菜子的好感度。
1/29	日	云	电视购物新品。晚上继续辅导菜菜子功课,可以增加堂岛大叔和菜菜子的好感度。
1/30	月	云	上课选择"ペタバイト"可以提升"知识"。
1/31	火	雪	冰箱里有"ビフテキ弁当"。

2月			
日期	曜日	天气	事件
2/1	水	雪	上课选择"白"可以提升"知识"。电影院开始上映クマ喜欢的电影。晚上可以制作便当,选择"しっかり包む"可以获得"ほんわかホイル烧き"。
2/2	木	云	昨天晚上有制作便当的话,可以邀请直斗一起吃,增加好感度。
2/3	金	雪	晚上与堂岛大叔对话,三人可以前往ジュネス,随机获得"どくだみ茶"×2 或"紧急医疗キット"×3 或"白桃の实"×10 或"ロイヤルゼリ－"×5。
2/4	土	云	晚上继续辅导菜菜子功课,可以增加堂岛大叔和菜菜子的好感度。
2/5	日	云 / 雪	电视购物新品入货。
2/6	月	雪 / 云	学年末考试开始,依次选择"ベ－タ"和"出勤簿"。
2/7	火	云	学年末考试第 2 天,依次选择"おとそ"和"アイスクリ－ム头痛"。
2/8	水	云 / 雪	学年末考试第 3 天,依次选择"兔"和"カブ"。
2/9	木	雪	学年末考试第 4 天,依次选择"白"和"サハラ砂漠の砂が含まれたから"。
2/10	金	雪	学年末考试结束,当日内无法自由活动。
2/11	土	雪	滑雪旅行第一天。
2/12	日	雪	滑雪旅行第二天。选择"まとめてかかってこい!"可以提升理世和直斗的好感度。最后会跟选择滑雪的角色有一小段单人剧情。满足寻找マリ－条件的话,将强制进入隐藏迷宫"虚ろの森"。
2/13	月	雪	在打通"虚ろの森"之前,无法回到日常的部分。购买装备、道具和合成 Persona 都会在电视世界中进行。
2/14	火	云 / 晴	早上恋人会发信息来邀约放学后的约会。中午学年末考试成绩公布,放学后有情人节事件。
2/15	水	晴	剧情过后,时间进展到 3/19 晚上,主角终于要告别这个小镇了。

虚ろの森

开启条件:羁绊"永劫"等级达到 MAX,1 月 2 日的新年打招呼事件中前往天鹅绒房间,得知マリ－失踪。

该迷宫无法带入外界的道具,进入后所有道具、金钱暂时消失,装备由系统发放。只能使用在迷宫中获得的道具。与敌人战斗结束后现有 SP 都会减半。不过 SP 可以在战斗中自动徐徐回复,或是使用迷宫中拿到的回复 SP 的道具。中途离开迷宫,道具也不会消失。最后的 BOSS 需要靠路途上拿到的破坏耐性的道具来打,所以也不能跟敌人交战太少。

通过更换敌人掉落的装备或宝箱里的装备可以调整 SP 的回复量,战斗时留下一个敌人不断防御等 SP 回复也是一种手段。如果能上网打开 SOS 救援就最好不过了。这里的敌人大多是弱光或暗,因此带上直斗会轻松一些。另外由于 BOSS 是全属性反射,无法消除耐性的物理系会非常吃亏,强烈推荐带上能够强力输出的魔法系。



楼层说明:1F——虚ろな别れの记忆。2F——虚ろな痛みの记忆。3F——虚ろな忧いの记忆。4F——虚ろな哀しみの记忆。5F——虚ろな慈しみの记忆。6F——虚ろな苦しみの记忆。7F——虚ろな怒りの记忆。8F——虚ろな寂しみの记忆。9F——虚ろな诱いの记忆。10F——虚ろな邂逅の记忆。

在 4F 的地图上方,有根绳子切开就要跟中 BOSS"ご－じゃすキング"战斗。7F 会有剧情事件,切开下方的一条绳子就是跟中 BOSS"天空の巨人"战斗。10F 会有 BOSS 连战,第二场战斗开始前 SP 照样减半,需要注意。

BOSS 战 :ご－じゃすキング

不断召唤杂兵的 BOSS,还会使用魔封,一定要尽快打倒。同时攻击杂兵的弱点造成双 Down,然后再物理攻击 BOSS 的弱点,视情况用总攻击来下血。



BOSS 战 :天空の巨人

开场会使用"淀んだ空气",让我方容易中异常状态。一定要及时进行回复。除了万能和物理属性是耐性外,其他属性全部是无效,而且物理攻击有时还会被反弹。建议使用道具消除它的特定属性再集中攻击。



天城雪子
二次进化Persona

http://ipdf8.blog.163.com

BOSS 战：マリー

开场时会使用带气绝效果的全体攻击“火雷”。我方的物理攻击会被自带的“断绝の壁”反射，而“拒绝の壳”是物理魔法全反射，不过当她使用“拒绝の壳”后两回合战斗就会结束，只要防御就好了。不过接下来是连战，HP不满的话不妨先趁此两回合回复一下。

BOSS 战：クスミノオオカミ

开场会使用全体攻击的“暴れ闷え”，很容易打出Down状态，血不满的话有些危险。BOSS是全属性反射，要先用技能或“炎壁砕きの符”等道具消除耐性再进行攻击。当打掉一定血量时，BOSS会使用“雾吸”夺取全员各自50SP。但使用这个技能后，BOSS的身体会开始崩坏，每回合会自动受到250左右的伤害。自此开始每回合都会被夺取50SP，一定要速战速决。推荐一名队员专心使用全员回复SP的道具，其他人来进行输出。



3月20日 火曜日 晴

与所有羁绊等级为MAX的同伴道别，详情参照下表。

角色	场所
白钟直斗	教室栋1楼廊下
海老原あい	教室栋1楼廊下
松永绫音	实习栋1楼音乐室
里中千枝	商店街南侧书店前
マーガレット	商店街南侧天鹅绒房间前
久慈川理世	商店街南侧豆腐店前
中岛秀	商店街南侧四六商店前
マリー	商店街北侧蔬菜大学前
巽完二	商店街北侧巽屋前
小西尚纪	商店街北侧小西商店附近
狐狸	商店街北侧辰姬神社
一条康／长濑大辅	商店街北侧 中华料理爱家
上原小夜子	商店街南侧汽车站到医院
南绘里	商店街南侧汽车站到高台
天城雪子	商店街南侧汽车站到天城屋旅馆
花村阳介	ジュネス美食广场
クマ	ジュネス美食广场
黑田ひさ乃	鲛川河川敷河原
堂岛辽太郎	堂岛宅门前
堂岛菜菜子	堂岛宅门前



在与最后一组人打完招呼之前最好先存档一次，接下里就是分支结局选项。当问到要不要为了明天的准备而回家时，选择“はい”就会进入Normal Ending；选择“いいえ”则可以进入真Ending结局，具体步骤如下：“いいえ”→前往ジュネス调查电梯→选择“はい”→“欲望”的羁绊等级到达MAX（“マガツイザナギ”解禁，可以与真Ending的“伊邪那岐大神”共存）→前往河原与堂岛大叔对话→前往天鹅绒房间，获得“见晴らしの珠”→与加油站的员工对话数次→前往ジュネス美食广场，可以进入新迷宫“黄泉比良坂”→攻略完毕后进入真Ending。如果之前打通了“虚ろの森”的迷宫，那么达成真Ending后会追加后续事件，这里就不剧透了。

黄泉比良坂



调查广场的电视可以前往武器店和四六商店进行交易。进入迷宫3F要与中BOSS“ネオミノタウロス”战斗。6F要与中BOSS“眠るテーブル”战斗。9F就要迎接最终BOSS的二连战了。推荐在进入9F的时候回来将必要以外的道具卖掉，因为二周目只会继承金钱，装备和道具还不如卖了换钱。技能卡片和Persona也不要忘记登录。击倒伊邪那美大神后就会迎来真正的结局。

BOSS 战：ネオミノタウロス、眠るテーブル

ネオミノタウロス只会进行物理攻击，只要上个物理反射或是无效就能耗死它了。

眠るテーブル一开场就会使用大万能攻击，此外还会使用“デビルスマイル”来让全员陷入恐怖状态，要尽早进行回复。否则再吃一个“亡者の叹き”那就死翘翘了。

BOSS 战：イザナミ



同伴尽量选择进行过Persona三段进化的，这样弱点属性比较少。BOSS在“コンセントレイト”提升攻击力后的魔法威力较大，还有万能属性的魔法，因此在“コンセントレイト”后最好还是老老实实选择防御。将其HP扣光后，它在4个回合内不会倒下，趁此机会进行下回复以及强化，以应付接下来的连战。

BOSS 战：伊邪那美大神

由于BOSS持有雷属性吸收，因此如果换出雷反射的Persona反而会给它加血，这点需要注意。BOSS是每回合二动，基本都是全体大伤害的技能，因此保险一点一定要每回合进行完全的回复。当BOSS的血下了一半时，会使用“ガルガリンアイズ”→“黄泉への诱い”的连携，让陷入负面状态的角色即死。不过如果参战人员都是三次进化的Persona的话，就算即死也会剩1的HP，保证了存活率。BOSS的HP再降低就会使用“世界の终焉”，是特大伤害＋高确率负面状态的技能，不过一般都是跟在“淀んだ空気”→“コンセントレイト”的后面，因此防御好的话，也不会陷入负面异常状态。“世界の终焉”→“黄泉への诱い”非常致命，千万要注意防御。将其HP减至10%以下时，它就会使用“几千の咒言”来引发剧情，之后主角会使出“几万の真言”将其击倒。



通关之后

二周目继承要素为主角的能力值（勇气、根气、宽容、传达力和知识）、所持金钱、羁绊等级MAX后取得的羁绊道具、Persona全书（可无视等级进行召唤）、游戏时间、武器店商品列表、服装和登录过的技能卡片。



クマ
二次进化Persona

http://ipdf8.blog.163.com

口袋妖怪 黑·白2	Nintendo	角色扮演
NDS ポケットモンスター ブラック2・ホワイト2		日版
2012年6月23日	1人	4800日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄



“《口袋妖怪》系列”对于很多8、90后玩家来说已经不是用“经典”两个字就能概括的了，它可以说是很多人童年的一部分，记录着一幕幕与好友一起交换、比拼、研究的美好回忆。随着游戏进入第五世代，前作《黑·白》已发售了两年，按照惯例其资料片，也就是本作也如期来临。就让我们重返这个神奇的口袋妖怪世界吧。

文 宇宙人　美编 anubis

训练师入门指导

基本操作	
按键	作用
十字键	角色移动
A键	确认、调查、对话
B键	取消、加速奔跑
X键	打开菜单
Y键	快捷菜单
SELECT键	整理道具

※同时按L+R+START+SELECT可以快速返回标题画面。



菜单简介



1. 精灵：查看携带的精灵的状态，玩家身上最多只能同时携带6只精灵。菜单中玩家可以查看精灵的详细信息，发动秘传技能或部分特殊技能（如果有），更换队列，装备道具。

2. 精灵图鉴：查看冒险至今遇到过的精灵。只要是战斗见过的精灵，图鉴都会自动记录下来，并且能够查看它们的出没地点，此外本作选生息地还能查找各个地区出没的精灵。但如果要查看详细的资料数据，必须捕捉或拥有过才会有相关记录。

3. 背包：查看道具的地方，背包中的道具按照种类分开存放。分别为：普通道具、回复道具、技能机器、果实、重要道具5种。フリ－スペ－ス是自定义存放格。

4. 训练师卡片：查看自己所持金钱、游戏时间、获得勋章数量、图鉴完成数等情报。

5. 存档：存档。

6. 设定：游戏中的一些基本设定，可设定内容分别是对话速度（慢、普通、快），战斗动画（看、不看），胜负规则（自由赛、淘汰赛）、音乐模式（立体声、单声道），文字模式（假名、汉字）、通信前是否提示存档（存档、不存档）。

战斗部分

战斗画面



1. 名字：精灵的名称。

2. 等级：精灵的等级，前面的符号代表精灵的性别，一部分精灵无分性别。

3. 体力槽：精灵体力残量，体力过低导致体力槽变红时会发出警告声音。

4. 经验槽：蓄满后精灵等级提升。

5. 已捕获标志：精灵球标志表示该精灵已拥有或曾拥有过。

6. 异常状态：此时精灵陷入的异常状态，具体可参照后文。

7. 指令：给精灵下达战斗指令。

8. 道具：训练师使用回复药或精灵球等道具，道具使用速度必定最快。

9. 逃跑：脱离战斗，成功率取决于精灵的速度，与其他训练师对战中无法逃跑。

10. 精灵：替换出场精灵。

11. 天气：当前天气状况，仅出现特殊天气时才显示。

常见的异常状态		
名称	效果	解除方法
まひ（麻痹）	速度降为平时的25%，附带25%的几率无法行动	使用对应的回复药解除
やけど（烧伤）	物攻为平时的50%，每回合损失HP12%，火系精灵不会陷入该状态	使用对应的回复药解除
ねむり（睡眠）	无法行动	1～6回合自动恢复，或使用对应的回复药解除；使用技能进入睡眠状态，经过2回合自动恢复。
こおり（冻结）	无法行动，冰系精灵不会进入冻结状态	每回合开始前有10%的几率自动回复；使用火系招式破除效果；使用对应的回复药解除
どく（中毒）	每回合损失HP最大值的12%，毒系精灵不会进入中毒状态（本作在地图上行走时中毒的精灵不会损失HP）	使用对应的回复药解除
どくどく（剧毒）	HP损失量随精灵逗留场上的回合数增加而增加，精灵返回战场的情况下回合数重新计算	使用对应的回复药解除
こんらん（混乱）	有50%的几率攻击自己	1～4回合自动恢复；让精灵装备解除混乱的果实
メロメロ（魅惑）	有50%的几率无法行动	只对异性精灵有用，任何一方离场后自动解除





©2012 Pokémon. (c)1995-2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
http://ipdf8.blog.163.com

多人战斗



除了普通的单挑之外，游戏还有双人战和三人战的形式，规则跟也比较多样，具体分为：

双人战：双方同时派出两只精灵，同时给它们下达指令之后按照各自的速度排序进攻，部分有范围效果的招式能伤害到全场的其他精灵。跟 NPC 组队时一般以这种形式战斗。如果有精灵濒死必须换上替补才能继续战斗，除非队伍只剩下一只精灵。

三人战：跟双人战类似，但三人战中有站位的概念，站在两侧的精灵只能攻击到自己正对面和双方中间的精灵，就算发动范围攻击也不会波及到我方另一侧的精灵。而中间的精灵则可以攻击全场的精灵。战斗中可以用移动指令 MOVE 来调整位置。

三人车轮战：三人战的变种，同时派出三只精灵，但每个回合只能让一只精灵行动，受到攻击的也只能是行动的精灵，因此这种战斗的重点在于看猜准时机切换精灵进行防守或进攻。

属性制衡关系

攻\受	普通	火焰	水	电气	草	冰	格斗	毒	地面	飞行	超能	虫	岩石	鬼	龙	恶	钢
普通	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	—	○	○	△
火焰	○	△	△	○	●	●	○	○	○	○	○	●	△	○	△	○	●
水	○	●	△	○	△	○	○	○	●	○	○	○	●	○	△	○	○
电气	○	○	●	△	△	○	○	○	—	●	○	○	○	○	△	○	○
草	○	△	●	○	△	○	○	△	●	△	○	△	●	○	△	○	△
冰	○	△	△	○	●	△	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	△
格斗	●	○	○	○	○	●	○	△	○	△	△	△	●	—	○	●	●
毒	○	○	○	○	●	○	○	△	△	○	○	○	△	△	○	○	—
地面	○	●	○	●	△	○	○	●	○	—	○	△	●	○	○	○	●
飞行	○	○	○	△	●	○	●	○	○	○	○	●	△	○	○	○	△
超能	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	△	○	○	○	○	—	△
虫	○	△	○	○	●	○	△	△	○	△	●	○	○	△	○	●	△
岩石	○	●	○	○	○	●	△	○	△	●	○	●	○	○	○	○	△
鬼	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
龙	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	△
恶	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
钢	○	△	△	△	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	△

※上表中●意味着克制对方，伤害2倍；○表示效果一般，伤害1倍；△指效果差，伤害0.5倍；—表示完全没有效果，无任何伤害。

精灵培养

捕捉精灵

游戏的最终目的是让玩家将精灵图鉴中所有精灵的数据收集满，正如前文所说如果要获得该精灵的数据必须获得它，而获得精灵最直接的手段就是捕捉，因此这里给新手玩家讲解一下捕捉相关的要点：

1. 精灵越虚弱，捕获的成功率越高（红血状态最佳）；

2. 每一种精灵都有特定的捕获概率，选用道具精灵球对不同类型的精灵也有影响（具体可参照下表）；

3. 异常状态对捕获概率有提高作用，其中冻结、睡眠的修正率是 2.5，烧伤、中毒、麻痹的修正率为 1.5，鉴于施加冻结状态的难度较高，因此最有效的是令对方陷入睡眠状态；

4. 其他训练师的精灵无法捕捉。

各类精灵球的特性

日文名	中文名	特性
モンスターボール	精灵球	普通的精灵球。
スーパーボール	超级球	捕获成功率比较高的精灵球，捕获修正率1.5倍。
ハイパーボール	究级球	捕获成功率非常高的精灵球，捕获修正率2倍。
マスターボール	大师球	除了不能抢别人的精灵之外，任何精灵都必定能收服的终级精灵球，第六个道馆遇到博士时会获得惟一一个。
クイックボール	快速球	在战斗开始后马上使用，捕获成功率为平常的5倍。
ゴージャスボール	豪华球	使用该球捕捉到的精灵，其亲密度容易提升。
スピードボール	速度球	针对高速度精灵的特效精灵球，捕获成功率为平常的3倍。
ダイブボール	潜水球	针对深海精灵的特效精灵球，捕获成功率为平常的3.5倍。
タイマーボール	时间球	每经过10回合，捕获成功率提升1倍的精灵球，最高提升4倍。
ダークボール	黑暗球	针对夜晚和洞窟精灵的特效精灵球，捕获成功率为平常的4倍。
ネストボール	巢球	精灵等级不大于30级时，捕获成功率提升值=（40-PM等级）/10的精灵球。
ネットボール	捕网球	针对水系和虫系精灵的特效精灵球，捕获成功率为平常的3倍。
ヒールボール	治愈球	捕获成功后回复该精灵的全部体力及异常状态。
フレンドボール	好友球	捕获的精灵初始亲密度非常高。
ヘビーボール	重量球	针对体重较高精灵的特效精灵球，捕获成功率为平常的3倍。
ムーンボール	月亮球	针对能使用月之石进化的精灵的特效精灵球，捕获成功率为平常的4倍。
ラブラブボール	爱爱球	针对异性精灵的特效精灵球，捕获成功率为平常的3倍。
リピートボール	重复球	针对已捕捉过精灵的特效精灵球，捕获成功率为平常的3倍。
ルアーボール	钓饵球	针对垂钓精灵的特效精灵球，捕获成功率为平常的3倍。
レベルボール	等级球	针对比自己等级低的精灵而特制的球，等级在对方以上时成功率2倍，等级大于对方2倍时成功率4倍，等级大于对方4倍时成功率8倍。

进化

获得精灵的另一种方法就是进化，大部分精灵满足一定的条件会进化，进化后的精灵各项能力会大幅度提升（NO.292 的鬼蝉除外），关于进化的注意事项如下：

1. 如果不想让精灵进化，在进化过程中按 B 键即可终止；

2. 精灵的进化方式分为以下四种：到一定等级后自动进化、通讯或携带特殊道具通讯进化、使用进化石、在特殊条件下升级；

3. 精灵进化后学习招式的等级会改变，部分精灵过早进化的话将无法学会一些招式，但太迟进化也可能会错过一些招式，另外，还有部分招式进化之后马上就能学会。

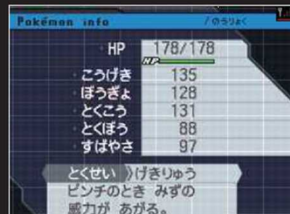
4. 不清楚进化方式时，可以给博士打电话选“进化を教えて”，她就会告诉你想知道的精灵的进化方式。

基本能力参数

HP（体力）：体力值由最大体力值和当前体力值组成。当前体力在 52% 以下时，体力槽会变成橙色；当前体力低于 21% 时精灵会进入危机状态，此时的体力槽变成红色时还会伴有警报；当前体力为 0 时精灵会进入濒死（ひんし）状态，如果携带的精灵都处于该状态则扣除持有金钱的一半返回最后离开的精灵中心

こうげき（物攻）：影响精灵使用物理招式时参与伤害计算的数值，数值越高对手所受的伤害就越大。

ぼうぎょ（物防）：影响精灵受到物理招式时参与伤害计算的数值，数值越高精灵所受的伤害就越小。



とくこう（特攻）：影响精灵使用特殊招式时参与伤害计算的数值，数值越高对手所受的伤害就越大。

とくぼう（特防）：影响精灵受到特殊招式时参与伤害计算的数值，数值越高精灵所受的伤害就越小。

すばやさ（速度）：影响双方精灵谁先出招的数值，在双方速度一致的情况下随机决定攻击顺序。

种族值

用来区别不同物种之间实力差距的重要数值，图鉴中所有物种都有各自固定的种族值，虽然同物种之间的 6 项能力参数会有一定浮动，但种族值的存在决定了这个浮动范围——当然也决定了该物种的成长极限。举个例子：藤叶蛇最终形态的种族值里面，物攻一项是 75，速度则为 113，而暖暖猪最终形态则为物攻 123，速度 65，换言之无论暖暖猪的个体值怎样浮动，以及后期怎样锻炼，种族值终究使它无法在速度方面超越藤叶蛇，但同样藤叶蛇也无法在物攻上胜过暖暖猪。

种族值历来都是一项隐藏数据，无法直接查看。但却对物种的能力有极大的影响。分析种族值能够更加有效地判断该精灵的成长方向以及制定相应的战术。

http://ipdf8.blog.163.com

个体值

相同物种的两只精灵，即使它们的等级一样，各项能力参数也会有细微的浮动，造成这种差异的就是精灵的个体值。和种族值一样个体值是个隐藏数据，玩家在与精灵相遇的一刻（或者选择它的那一刻）这个数值就被决定下来，具体数值介乎0~31之间，越高越好，如果这只精灵某项能力的个体值为31，那这项能力便有可能抵达该物种的顶点。不过如果想获得一只6项数值都是31的极品精灵，其概率是十亿七千三百七十四万一千八百二十四分之一——虽说看上去就像中彩票的概率，但如果那是从N那里获得的精灵，个体值都很完美。另外，通过遗传的方式能从父母那里遗传到三项能力的个体值。

努力值

虽然也是隐藏数据之一，但努力值是惟一可以让玩家去改变的东西。将努力值分配到某项能力参数上，该参数自然会比没分配要高。努力值获得的方法是让精灵战斗，打败对手就能提升1~3点的努力值，具体分配到哪项参数取决于击倒的敌人种类。简而言之，打倒跑得快的人，自己自然会跑得更快。每一只精灵最多只能获得510点努力值，而单项能力中只能分配到255点，因此如何分配努力值需要看玩家想用这只精灵打怎样的战术。极端的做法分配到精灵的强项上去，但为了战术需要也可能要用来弥补自己的缺点。

※当努力值不足100的情况，使用兴奋剂可以提升努力值，但只能提升到100点。

亲密度

衡量精灵与训练师之间感情的数值，数值介乎于0 ~ 255之间，和种族值一样，每种精灵都有固定的亲密度初始值。获得该精灵时亲密度都为初始值，部分精灵要在高亲密度的状态下升级才能进化。另外，亲密度还会影响おんかえし（报恩）和やつあたり（复仇）两招的威力，前者亲密度越高伤害值越大。后者亲密度越低伤害值越大。





特性

特性是从《宝石》版开始加入的系统，通常情况下一只精灵都有两种特性，比如喷火龙有猛火和太阳能量两种特性，其中猛火效果为自身体力在1/3以下时火系技能的威力提升50%；而太阳能量效果则是在烈日天气下每回合损失最大体力值的1/8，同时使特攻提升50%。由于特性要素的加入，使得同一种精灵能够发挥的战术更加多种多样。

性格

类似于个体值，精灵性格根据个体不同而有所变化，从相遇一刻就被定下来而且无法通过后天改变。性格影响除了体力以外的5想能力参数以及果实的喜爱程度。本作在精灵的状态画面就能查看性格对能力修正造成的影响。从前作开始，游戏体贴地在精灵状态画面中高亮显示受性格影响的参数，该显示为红色时为1.1倍；而显示蓝色时为0.9倍。

性格对能力参数的影响

性格	攻击（からい）	防御（すっぱい）	特攻（しぶい）	特防（にがい）	速度（あまい）
さみしがり（孤独）	●	◎	—	—	—
いじっぱり（固执）	●	—	◎	—	—
やんちゃ（调皮）	●	—	—	◎	—
ゆうかん（勇敢）	●	—	—	—	◎
ずぶとい（大胆）	◎	●	—	—	—
わんぱく（淘气）	—	●	◎	—	—
のうてんき（无虑）	—	●	—	◎	—
のんき（悠闲）	—	●	—	—	◎
ひかえめ（保守）	◎	—	●	—	—
おっとり（稳重）	—	◎	●	—	—
うっかりや（马虎）	—	—	●	◎	—
れいせい（冷静）	—	—	●	—	◎
おだやか（沉着）	◎	—	—	●	—
おとなしい（温顺）	—	◎	—	●	—
しんちょう（慎重）	—	—	◎	●	—
なまいき（狂妄）	—	—	—	●	◎
おくびょう（胆小）	◎	—	—	—	●
せっかち（急躁）	—	◎	—	—	●
ようき（开朗）	—	—	◎	—	●
むじゃき（天真）	—	—	—	◎	●
てれや（害羞）	——	—	—	—	
がんばりや（实干）	—	—	—	—	—
すなお（坦率）	—	—	—	—	—
きまぐれ（浮躁）	—	—	—	—	—
まじめ（认真）	—	—	—	—	—

※上表中●为修正1.1倍，◎为修正0.9倍，—为不修正，即1.0倍。

新增要素

口袋电影院（ポケウッド）

位于立涌市的口袋电影院，可以让玩家一尝大明星梦想，拍摄电影的地方。拍摄之前先要选择一份电影剧本，开始拍摄之后跟普通的战斗相似，但是要根据双方精灵的相性以及打算出什么招来决定台词。台词选择得好，观众给予的评价就会更高。电影院中的剧本有很多，但是新剧本第一次拍摄必须用电影院配给的精灵来演，成功打败对手之后才能用自己的精灵。

口袋妖怪世界联赛

本作新增加的模式，世界联赛中玩家不仅可以再次挑战已经打赢过的馆主，以往作品中的经典角色一决高下。世界联赛模式的基本规则是一共8名参赛者进行淘汰赛，战斗过程中不能使用任何道具。之后玩家可以根据喜好设定战斗规则和使用精灵的规则，战斗规则就是前面所说的单人赛还是多人赛。单人战只能选用3只精灵，双人战和三人车轮战可以选4只，三人常规赛则可用6只精灵。使用精灵则有以下规则：

常规赛（ホドモエ）：从自己身上的精灵中选出参赛精灵，比赛中所有精灵等级会变成Lv.25（剧情第一场战斗不会改变等级）。

随机赛（レンタル）：电脑随机给出6只精灵，让玩家从中选择3只，比赛中所有精灵等级会变成Lv.50。

混合赛（ミックス）：从自己身上的精灵中选择参赛精灵，之后每场比赛开战之前要互相从对方的精灵中选择一只交换，比赛中所有精灵等级会变成Lv.50。

加盟大街（ジョインアベニュー）

位于雷纹市南边的商业街，玩家可以邀请那些在路过这条街道的人在这里开店。让这条街开店的人多起来的方法是通信，凡是曾经一起进行过通讯的，比如对战或者交换精灵的其他玩家都会在这条街上出现，之后便能邀请他们来开店了。随着开店的人数增加，大街的人气慢慢提升，能买到的商品就越多，而且还会出现一些为玩家带来方便的商店，比如精灵养成店能够增加努力值或亲密度，缩短精灵蛋孵化时间等。

http://ipdf8.blog.163.com

伊宿地区制霸全指南

ヒオウギシティ 桧扇市

这一天，主人公的母亲久违地收到了好友阿良良木博士打来的电话，博士表示希望主人公能帮她收集口袋妖怪图鉴，并给主人公送上一只精灵作为礼物。虽然母亲也正准备让孩子踏上自己的旅程了，但突如其来的电话还是吓了她一跳。从妈妈口中得知了大概的情况，主人公便出发去镇上寻找那位带着大帽子的，名为小铃（ベル）的少女了。离开家里正好遇到了劲敌和他的妹妹，交谈过后，劲敌决定与主人公一起去寻找小铃。

在桧扇市西北角瞭望望台等待着我们的，正是经过了两年，作为博士的得力助手而成长了的少女小铃，她为我们带来的同样是前作的御三家：藤叶蛇、暖暖猪、小球獭。虽然三只精灵的实力有一定差距，但只要有爱，都能将它们训练成强大的精灵，所以按照自己喜欢的选吧！（笔者承认前作选藤叶蛇吃尽了苦头，所以这次果断将它交给了好劲敌……）选择了自己的搭档之后，小铃还会将口袋妖怪图鉴（ポケモン图鉴）交到主人公手上。此时，同行的劲敌也希望与自己的口袋妖怪展开旅途，于是便要求小铃也给他一只精灵和图鉴。小铃将另一只精灵交给了劲敌之后，便建议两人来一场对决。

劲敌选择的精灵肯定是属性上克制你的那只，但对于这场战斗来说不需要考虑这点，全力攻击就行了。劲敌会经常放水使用一些没有伤害的招式，只要不是运气太差而Miss或者被对手会心，战斗便能轻松获胜。

战斗结束后，铃会带我们去参观精灵中心给我们介绍中心里面的设施，并获得10个“精灵球”（ポケモンボ－ル）。从精灵中心出来后遇到妈妈和劲敌的妹妹，妈妈会给主人公跑鞋（ランニングシュ－ズ），而劲敌的妹妹给两份地图（タウンマップ），其中一份是想要交给她哥哥的。

之后，铃告诉我们下一个地方是19号公路。从北边的出口中柜台的小姐会给我们“伤药”（キズぐすり）。进入19号公路之后小铃还会教我们如何捕捉精灵。学习完毕之后继续往西前进，途中会遇到联盟冠军阿迪克。之后便来到算木镇。



サンギタウン 算木镇

从算木镇往北走会继续碰到阿迪克，他希望给主人公进行锻炼，但是看到主人公手上还有一张地图要交给劲敌，于是便让他先往东走去20号公路找劲敌。往东走到楼梯附近有人阻挡着，由于主人公没有徽章所以不能继续前进了。此时往北上便能抵达算木牧场（サンギ牧场），进去之后会马上遇到劲敌并再进行一次战斗，此时他的精灵已经练到LV8了，所以战斗前有必要先给自己的精灵也升级一下，等级接近的话依然能轻松获胜。

胜利后将地图交给劲敌，此时牧场主回来并给予主人公伤药，由于他的另一只ハ－デリア不见了，他希望两人能帮他找回来。牧场后面的小森林范围不大，稍微搜索一下就能在里面找到ハ－デリア，此时它正被等离子团的成员盯上了，不用战斗，对方留下一个技能机器21号“やつあたり”之后便撤退了。



解决了牧场的事件之后，返回算木镇的附近找到阿迪克，对话之后跟着他进去屋子里。他会让主人公跟屋里的两人战斗，这场战斗阿迪克主要是想让主人公知道属性克制的概念，所以这里两场战斗跟前作山阳市的道馆战有些相似，第一战NPC选用的猴子被主人公所选的精灵克制，而第二只猴子则是克制主人公所选的精灵。



战斗结束后离开，在阿迪克家门外的研究员会给主人公“金币盒子”（メタルボックス），这个是类似成就的收集模式。

经过19号公路的时候，阿迪克还会出现一次，将“オレンのみ”交给主人公，这个果实装备到精灵身上时，战斗中如果精灵HP不足就会自动吃下回复少量体力。回去桧扇市，这时可以挑战道馆了。

ヒオウギシティ 桧扇市



精灵中心旁边就是桧扇市的道馆。馆主就是前作中登场的切林，两年后他已经成长为馆主了。道馆的内部是一个教室，跟教室内的学生对话可以获得“ディフェンダ－”，从这个教室的后门出去才是决斗的地方——虽然怎么看都只是一个操场临时改建的，跟切林战斗前，先要击败他的两个学生。

桧扇市道馆

主题：普通系
馆主精灵：Lv.11 ミネズミ、Lv.13 ヨ－テリ－
推荐等级：Lv.11

前面两个训练员的精灵都是ミネズミ和ヨ－テリ－等级都是Lv.9，区别只是性别不同而已，没有太难的地方。虽然使用的精灵一样，但切林的战术大有不同。一般情况下切林第一回合会让自己的精灵强化物攻和特攻，然后第二回合才攻击。也有连续强化两个回合的情况，这时候防御力差的精灵很可能被它一击秒杀。如果没办法在3个回合内解决他一只精灵的话，战斗前可以考虑去算木牧场入口左边的草堆中抓一只リオル，练到Lv.11左右去打，因为有“反击”（カウンタ－）这一招。切林的ヨ－テリ－出来后换上它，注意此时一定要满血，保证能挨下对方一击，等ヨ－テリ－蓄力一回合之后，第二回合让リオル发动“反击”碰碰运气，如果对方这个回合进攻的话，我们就能轻松反击将其秒杀了。

战斗胜利后切林会获得基本徽章和技能机器83“ふるいたてる”。离开导管之后还会遇到小铃过来表示祝贺，之后她会送主人公技能机器27“おんがえし”以及C-GEAR。接着往下一个目的地立涌市进发。

http://ipdf8.blog.163.com

タチワキシティ 立涌市

进入 20 号公路时还会被小铃喊住，她会帮我们给精灵图鉴升级，之后就可以查阅精灵的出没地点了，之后切林和劲敌也会出现，切林给两位训练员新人解释 2vs2 战斗。因为此时主人公已经获得了一个徽章，所以之前挡道的大叔会请求挑战主人公，战胜他之后就能继续前进了。进入立涌市的时候，如果手上有两只以上的精灵，柜台小姐会给主



人公一个“超级球”。

进入立涌市之后会收到妈妈打来的电话，妈妈建议主人公去立涌市工业区（コンビナ－ト）看看。走到市中心的时候还会遇到这个城市的馆主穗美香（ホミカ）跟爸爸吵架。之后我们可以去挑战馆主，如果没信心的话也可以去地图下方的工业区练练级。跟工业区入口的大树旁边的光头大叔对话，他会委托你去找他那三个偷懒的员工，从工业区中间的楼梯上去，沿着上面的红色钢管走到其他机器上（注意不要掉下去），就可以找到那三个工人了，击倒他们之后回去跟光头大叔对话，他便会给你技能机器 94“いわくだき”。

穗美香的道馆在城市的右下方，两个屋子之间夹着的小隧道入口就是。



立涌市道馆

主题：毒系

馆主精灵：Lv.16 ドガ－ス、Lv.18 ホイ－ガ

推荐等级：Lv.16

这个道馆同时是穗美香的音乐厅，因为周围的声音太吵了，所以要先解决掉两边的 NPC 才能跟穗美香决斗。由于是毒系道馆，为了减低中毒带来的危险所以要速战速决。比较简单粗暴的方法是去工业区抓一只小磁怪，练到 Lv.15 刚好掌握“でんじは”和“ソニックブ－ム”再去战斗。“でんじは”是令对手麻痹的招式，麻痹成功之后它们的速度就跟不上小磁怪了，“ソニックブ－ム”是无视防御



力给予 20 点伤害，虽然这招到中期就几乎没用了，但打这个道馆还是非常有效的——因为穗美香的精灵 HP 也没超过 60，换言之哪怕等级低，但还是能 3 招击败对手。加上小磁怪的防御力优秀，对手无法对它造成高伤害，所以碾压过去都没问题。战斗胜利后获得毒之徽章和技能机器 09.

战胜穗美香之后，一位黄色头发的男人想邀请主角到“口袋电影院”（ポケウッド）一趟。口袋电影院位置在立涌市北边，打倒穗美香之前是进不去的。进去之后，刚刚的男人为主人公介绍了这个口袋电影院的 BOSS。之后在他们的带领下游览一遍电影院，这里还会遇到穗美香的爸爸，他会邀请主人公看一场他拍的电影，剧情果然震撼……继续游览完电影院之后，BOSS 请求主人公去试镜。拍摄过程跟普通的战斗一样，但是战斗之前会选择一句台词，选“望むところだ！”。拍摄结束后即可离开。来到立涌市右下角的码头看到与等离子团对峙的劲敌和穗美香。等离子团似乎是为了再次征服伊宿地区而卷土重来了，将他们打倒吧。之后穗美香会给我们秘传机器 01“いあいぎり”，跟着她前往 20 号公路追击等离子团。在公路中找到等离子团的成员再次战斗。

虽然再次将等离子团成员打倒，但还是被他们逃了，来到立涌市的码头，发现穗美香和她爸爸，剧情之后就能乘船出海，踏上追击等离子团的道路了。

ヒウンシティ 飞云市

乘船与劲敌一起抵达飞云市。进入市区之后马上便能获得自行车（じてんしゃ），现在可以先搜索一下这个城市，小巷中的黑衣大叔会交给主人公技能机器 70。精灵道馆左边隔一个路口的建筑物是战斗公司（バトルカンパニ－），进去之后里面的大叔会给主人公学习装置（がくしゅうそうち），有了它精灵就算不出场也能获得经验值了。利用战斗公司的电梯能够登上 47 层和 55 层，打败 47 层的员工之后能获得各种高级的精灵球奖励。55 层还能跟年幼的社长后继人战斗。另外，飞云市一直往北走，穿过喷水广场进入 4 号公路前会遇到小铃，小铃会将探宝机器（ダウジングマシン）交给主角。另外，4 号公路靠近飞云市的入口处有一个无限找主人公挑战的 NPC，如果需要练级可以多找她，不想跟她打的话靠边离开就行了。

最东边的街道进去就能找到飞云市道馆，不过馆主现在不在，暂时无法进去挑战。跟门外的人对话之后アイリス（爱丽丝）出现，对话后得知馆主去调查等离子团了。之后前往精灵中心跟着她走就能进入下水道。进入下水道之后会与劲敌组队前进，不久就能找到等离子团的成员，跟他们进行一场 2vs2 的战斗，劲敌现在也是有一定实力的，很轻松便能获胜。正当两人准备深入搜索的时候，馆主阿迪出现。劲敌会将秘传技能 04“怪力”（かいりき）交给主角。下水道中还有一些训练员和道具可以捡，建议先搜索一下顺便练级。离开下水道后爱丽丝告诉主人公现在可以去挑战阿迪了。



飞云市道馆

主题：虫系

馆主精灵：Lv.22 クルマユ、Lv.24 ハハコモリ、Lv.22 イシジマイ

推荐等级：Lv.25

虫系道馆中有很多蚕茧，每一层的蚕茧都由密集的丝线连接起来，走进这些蚕茧的洞中就能经由这些丝线到达其他蚕茧的位置。表面上比较复杂但实际上是一本道的迷宫，稍微绕一下顺便打倒其他训练员就能到达最顶层了。阿迪的精灵喜欢使用降低我方速度的招式，攻击招式多为虫系和草系，如果御三家选择了暖暖猪，或者在



立涌市抓到了ブビィ打起来会相当轻松，没有的话可以用上一场推荐过的小磁怪，毕竟将对手麻痹之后速度会降低，之后用钢属性的攻击同样能战斗，只是效率没那么高而已。战胜馆主之后便能获得甲虫徽章和技能机器 76“むしのていこう”

http://ipdf8.blog.163.com

击败馆主之后来到飞云市北边的喷水广场，这里遇到了自称研究口袋妖怪的潜在能力的博士——阿卡洛玛（**アクロマ**）。他希望能跟主人公进行一场对决，接受他的请求后前往4号公路。跟着阿卡洛玛来到4号公路，剧情之后发生战斗。阿卡洛玛使用的精灵是Lv.21**コイル**和Lv.23**ギアル**，战斗胜利后获得**タウリン**。4号公路一直往北走就是加盟大街（**ジョインアベニュー**），而往西走是观光沙漠（**リゾ－トデザ－ト**），沙漠中有不少训练员和道具，深处还能找到“古代の城”的入口，鉴于之后的道馆主题是电气系，因此可以进去沙漠准备一些地面系的精灵，顺便练练级。进入加盟大街之后，这条街道的主人会委托你找更多的人来这条街上摆摊，从此之后主人公就是这条街道的负责人了。



ライモンシティ　雷纹市

穿过加盟大街之后就能来到雷纹市。市中心的车站前会遇到女主角（因为笔者选用的是男主角），这时她正在跟车站的两个车长对峙着。对话之后她会邀请你一起组队跟两位车长对话。她的精灵是之前小铃手上剩下的最后一只，亦即御三家中被主人公所克制的那只。车长的精灵是**ガントル**和**ドテッコツ**，都是Lv.26。胜利后女主角会给我们战斗记录器（**バトルレコ－ダ－**）。

之后可以尝试去挑战这里的道馆，道馆的位置在城市的东边，但不巧的是馆主又不在里面，从门卫口中得知馆主去了做过山车……摩天轮旁边的屋子就是坐过山车的地方。这里我们要不断地改变过山车的路线才能进入最深处，具体方法是先登上蓝色轨道，到下一个月台后将蓝色轨道变成浅蓝色，到下一个月台将绿色轨道变成黄色，再到下一个月台将紫色轨道变成橙色，途中击败两个NPC就能到达。跟黄色头发的少女对话，她会告诉你馆主正好已经回去道馆了。于是去挑战她吧。

雷纹市道馆

主题：电气系

馆主精灵：Lv.28 モココ、Lv.28 エモンガ、Lv.30 ゼブライカ

推荐等级：Lv.30

某种意义上刚刚的过山车才是道馆的迷宫，所以道馆内部只是个一本道的舞台。路上有三个NPC，都是使用电气系的精灵，等级都是Lv.27，挑战馆主之前必须击败她们。因为“静电”特性以及附带异常效果的电气系招式，这场战斗很容易就中麻痹状态。不过，如果想办法让馆主的精灵也麻痹了，大家就不相伯仲了。地面系



的精灵可以在沙漠中抓到，不想去抓的话，**リオル**也有地面系的招式“**ボ－ンラッシュ**”可用。另外，馆主还很喜欢使用切换当前所用精灵的技能“变压”，要注意选择技能。战斗胜利后会获得伏特徽章和技能机器72“**ボルトチエンジ**”。



离开道馆之后往北走再次遇到与等离子团对峙的劲敌。与劲敌两人合力击退了等离子团的成员之后，劲敌说出了自己之所以如此憎恨等离子团是因为5年前，他送给年幼的妹妹的骗骗猫（**チョロネコ**）被等离子团抢走了，而自己却无能为力，所以他渴望变强。往西走就能离开雷纹市进入5号公路，这里会马上遇到小铃，小铃会我们秘传机器02“**そらをとぶ**”（飞天），之后会告诉我们树和树之间隐藏着洞穴，并且带主人公找到附近的一个洞穴，里面正好有一只**チラ－ミィ**，捕获它吧，5号公路中间有一个车手，对话后他会要求跟主人公进行一次3vs3车轮战。击败他之后往西走，穿过程萌吊桥之后就能来到程萌市。



ホドモエシティ　程萌市

进入程萌市不久就会见到等离子团现役成员和原成员发生吵架，劲敌也突然出现将原成员吓跑，之后，当问及等离子团的事情时，原成员希望让主人公到他们的据点一趟。城镇的东北角就能找到他们的据点，表明来意之后，门外的老人洛托（**ロット**）表示如果想进去的话先要证明自己的实力，进行决斗吧。战斗胜利后他便会邀请主人公和劲敌一起进去。谈话到一半，劲敌依然无法原谅他们抢走了妹妹的精灵，哪怕对方道歉也于事无补，最后气冲冲地离开了。最后洛托希望主人公能收养身边的那只精灵本来是N的佐罗亚（**ゾロア**），此时身上要留一个精灵的位置才能拿到这只精灵。值得一提的是，这只佐罗亚个体值是6项全满的，训练它的话能发挥出出众的实力，而且主人非自己的精灵在战斗时能获得更多经验，但如果等级超过拥有当前徽章的限制等级时，战斗时会出现不听话的现象。

程萌市道馆

主题：地面系

馆主精灵：Lv.31 ワルビル、Lv.31 サンドパン、Lv.33 ドリュウズ

推荐等级：Lv.33

程萌市道馆的迷宫是由传送带将多个平台连接而成，登上过一次的平台会亮起黑色的光圈。虽然看似简单但要去到BOSS所在的平台还是得绕个大圈，部分平台上的装置可以从高处观看迷宫的局部结构，多调查一下就能找到前进路线。我承认



我是用水主角一路碾压过去的，当然如果用草系主角压力也不是很大。火系主角倒是比较头疼，不过馆主最后一只精灵是钢系，火仍然能发挥作用这样就能大大提升自己的生存能力。战斗胜利后获得地震徽章和技能机器78“**じならし**”。

http://ipdf8.blog.163.com

离开道馆后遇到劲敌，馆主出来跟两人说如果想进一步增强自己的实力，就到城南的口袋妖怪世界联赛会场中锻炼一下吧，听到馆主的建议后劲敌兴致勃勃地出发了，我们也跟上吧。走到城南的会场附近，馆主会带我们进场，跟我们解释了比赛的规则之后就可以去绿色的受付娘那里报名参战了。战斗只能选择 3 只出战，战斗中不能使用道具,但可以随意换人。规则是 8 人淘汰赛，换言之只要赢 3 场就能夺冠了。三场比赛的对手分别是劲敌（克制主人公的御三家、被主人公克制的猴子、ハト－ボ－）、切林（ム－ランド、チラチ－ノ、ミルホッグ）和阿卡洛玛博士（レアコイル、ギアル）。等级都是 Lv.25 的精灵，相信不会难倒才刚打赢地面系道馆的主人公。离开会场之后，劲敌继续追击等离子团去了，为了不让鲁莽行动的他出事，切林和主人公决定跟上。登上停泊在码头上的古船，三人马上就被等离子团员围观。先单挑解决两个等离子团成员，然后分别跟切林和劲敌合作打一场 2vs2，话说劲敌你开老金了吧！刚刚还 Lv.25 现在突然就 Lv.33 了？战斗胜利后发生剧情，三人醒来时发现已经回到码头了，切林还有事情要调查去了 6 号公路，正好我们也往 6 号公路进发吧。

电气石洞穴

程萌市西行进入 6 号公路再次遇到切林，他会带我们进入附近的研究室，之后告诉我们最近的气温发生过异常变化，并怀疑这件事可能跟等离子团有关，希望主人公能够协力调查。之后他将秘传机器 03 “冲浪”交给主人公。跟背后的研究员对话能够获得一只**シキジカ**。继续前进来到电气石洞穴门口会遇到神兽**コバルオン**，不过马上就走掉了。跟山洞外面的小屋里的女孩对话能治疗精灵。电气



石山洞里面会再次遇到小铃，她会给我们解释这个山洞的情况。山洞内要将挡道的小电气石要推向大电气石上才能继续前进，里面的带牛仔帽的都是精英训练员，使用的精灵一般会比我们目前使用的高级，以后要注意。穿过电气石山洞之后便能抵达风吹市。

フキヨセシティ　风吹市

抵达风吹市之后主人公遇到了阿良良木博士，这次是第一次用电话以外的方式见到博士，重新互相介绍之后，博士会查看你收复精灵的成绩，顺便送给你一个大师球（マスタ－ボ－ル）。之后风吹市道馆的馆主风璐也会出现，她告诉博士现在没办法徒步翻越螺旋山前往双龙市，只能乘坐飞机过去。之后风璐会邀请你到道馆挑战她。风吹市东北方出去是 7 号公路和天堂之塔（タワ－オブヘブン），NPC 也有很多，如果觉得打道馆的等级还不够可以先去那边练练级，而且草地上能抓到电气道馆馆主用的ゼブライカ，对付风璐的飞行系正合适。进入远古之塔会遇到博士，博士会给主人公幸福蛋（しあわせダマゴ），能够让拿着的精灵获得的经验值增加，之后博士会回去机场等待主人公。

风吹市道馆

主题：飞行系
馆主精灵：Lv.37 ココロモリ、Lv.39 スワンナ、Lv.37 エア－ムド
推荐等级：Lv.40

市西的飞机场同时也是道馆的所在地，道馆内部像一个飞机仓库，道馆迷宫中每隔一段时间就会有强风吹过，主人公要躲在隔墙后面绿色的地方才可避免被风吹走。路线并不复杂，趁没风的时候前进吧。既然是飞行系的道馆，有效对付它们的非电气系莫属。不知道大家之前有没有练小磁怪，正好在电气石洞穴里面可以让它进化成最终形态。如果没有的话，洞穴里面也能抓到电气系精灵来应对这场战斗的，风璐的精灵速度虽然快，但麻痹之后这个优势就不存在了。胜利后获得喷射徽章和技能机器 62 “アクロバット”。



ヤマジタウン　山路镇

战胜风璐并去螺旋塔找到博士之后，在机场的大厅就能乘坐飞机前往下一个城镇——山路镇了。下飞机后，博士给主人公解释，她来这里的理由是从切林那里听说了等离子团要用传说中的精灵再次支配这个伊宿地区。本来传说中的两只精灵两年前已经被英雄所收复并跟随了他（她）了，所以传说的精灵本应该不会被等离子团所操控。但是关于传说精灵的事情还有很多未解之谜，所以博士希望主人公去请教双龙市道馆的馆主夏迦——因为他也是龙系的馆主肯定知道些事情，不过请教之前肯定要先战胜他的。

按照博士的提示往东走进入反转山脉，山洞中会遇到小铃并与她一起组队探索。

サザナミタウン　涟漪镇



穿过山洞之后小铃离队，来到涟漪镇。暂时这个镇还没什么值得探索的。往北走就是 13 号公路，不过离开之前劲敌会出现并要求跟主人公来一场决斗。劲敌使用的精灵是 Lv.39 的ケンホロウ，克制主人公的御三家和被克制的猴子，难度不高。第 13 号公路会遇到神兽コバルオン，这次便能够捕捉了。

カゴメタウン　笼目镇

来到笼目镇之后遇到博士和小铃，博士会带主人公去见一个老太太讲关于巨大陨石坑，以及令这一代冰封的精灵的故事。听完之后前往下一个地方，城镇西边的街道上再次遇到劲敌和等离子团纠缠在一起，这次要帮劲敌一起对付等离子团。胜利后往 12 号公路的方向进发，进入下一个城市之前要经过 12 号公路和 11 号公路，解决途中的 NPC 能得到不少经验值。走到 11 号公路时会遇到第二只神兽ビリジオン，千万别放过它。

http://ipdf8.blog.163.com

ソウリュウシティ　双龙市

来到双龙市再次遇到爱丽丝，她告诉主人公道馆的馆主夏迦是她爷爷，现在可以去挑战他也可以先去 9 号公路走走。双龙市附近没有迷宫，有的也就 9 号公路里面的 NPC 可以练练级，毕竟这个道馆是龙系的，而且战术也令人非常头疼，战斗前要做好充分的准备。





双龙市道馆

主题：龙系
馆主精灵：Lv.46 クリムガン、Lv.46 フライゴン、Lv.48 オノノクス
推荐等级：Lv.50

双龙市的道馆是以龙系的精灵为主题，我们每击倒一个 NPC 就能控制黑龙像上升一层，白龙像一共有 4 层，馆主站在最顶层，换言之至少要打到 3 个 NPC 才能跟馆主决斗，其中第三层左边 NPC 的战斗是车轮战，右边则是 3vs3 的团战。NPC 选用的精灵基本都是オノンド、クリムガン和キバゴ这三只，但是针对不同的战术能力有很大有差距。比如擅长防守的会先令我们的精灵混乱，而擅长进攻的会使用龙舞提升自己的攻击力和速度，应对的时候注意一下吧。夏迦的精灵攻击力都非常高，加上龙系的攻击对大部分种族相性都非常好（除了钢系），苦战在所难免。可以尝试用麻痹、混乱等异常状态来干扰对方，战斗会轻松很多（好像无意中又推荐了小磁怪了）。胜利后获得传说徽章和技能机器 82“ドラゴンテ－ル”。

战斗胜利后，夏迦邀请主人公去一趟他家。离开道馆然后，跟着他来到精灵中心旁边的屋子里，夏迦向主人公解释了两年前的故事。两年前两只龙族的传说精灵觉醒了，它们分别是象征理想，引导世界走向希望的泽克罗姆，以及象征真实，引导世界走向善良的莱西拉姆。它们本为一体，帮助一对孪生的英雄创造全新的伊宿国。但是，两位英雄各自追求着理想和真实，明明这两个观念并不一定是对立的，但他们却因为无法判断谁对谁错而引起了争端。自此，这只精灵便一分为二，变成了黑、白的两只。但实际上，分裂时还诞生了一只名为丘雷姆的精灵，虽然没人见过这只精灵，但它存在的证据就是夏迦他们一族世代相传的宝物いでんしのくさび（遗传子之楔）。说完，等离子团的成员突然袭击双龙市，城市四周都被寒冰封起来，遗传子之楔也被抢走了，先解决他们吧。

市内的地面由于结了冰，走上去会一直滑行到撞到障碍物。在市内找出 3 个喽罗解决掉，然后去道馆门前跟七贤者之一的维奥（ヴィオ）开战。胜利之后前往城市的东南方打赢之三忍者（ダ－クトリニティ）。胜利之后发生剧情，遗传子之楔还是没能抢回来，此时切林赶到告诉主人公气温变异的源头在青波市（セイガイハシティ），夏迦告诉主人公可以从涟漪市的海底隧道过去，赶紧出发。





セイガイハシティ　青波市

走到海底隧道尽头之后跟撑着粉红色伞的的女孩说话能获得技能机器 42“からげんき”。来到了青波市，去抢回遗传子之楔之前劲敌建议我们先挑战这里的道馆。道馆在精灵中心的旁边，但是进去后被告知馆主水五不在，得先将他找回来。往北边的木板道走水五会突然出现，对话之后就能去道馆挑战他了。

青波市道馆

主题：水系
馆主精灵：Lv.49 アバゴ－ラ、Lv.49 ホエルオ－、Lv.51 ブルンゲル
推荐等级：Lv.50

水系道馆的场地是要踩着莲叶滑动到对面的平台前进，跟冰地上走差不多，不过碰到其他莲叶时会发生动量转移停下来。水系精灵的弱点是常见的草系和电气系，选草主角的玩家自然不用说，终于能出头了，而就算用其他精灵来打，只要不被它们克制就不会落下风，能打赢龙系道馆这场战斗便不难应对。ブルンゲル是水＋鬼系的精灵，所以通常、格斗系招式对其无效，另外还要小心“ねっとう”这招会附带烧伤的异常状态，所以用特攻优秀的精灵来打吧。战斗胜利后获得波浪徽章和技能机器 55。

离开道馆之后劲敌会提示我们去 22 号公路，22 号公路中间遇到第三只神兽，接近它之前阿卡洛玛博士突然出现，并且告诉主人公等离子团其实在 21 号公路的海边洞穴才对，并且将アクロママシ－ン交给主人公。返回青波市从南边海路前进，出发前记得准备有秘传技能“怪力”的精灵，前进不久就会来到海边洞穴。海边洞穴的结构比较简单，有两个出口，南边的出口是前往涟漪镇的，东边的出口要用秘传技能“怪力”推开石头才能找到。出口外有一只堵路的イワパレス，利用阿卡洛玛博士给我们的道具就能令他苏醒（之后道具马上就坏掉了），战斗将其击败后就能出去。山洞外遇到了等离子团的船，与劲敌一起上传挑战他们。

プラズマフリゲート　等离子护卫舰

跟着劲敌行动，打倒甲板上的等离子团员进入后面的房间，由于里面被高压电网挡住了去路，只能返回甲板进入船舱找机关。电网开关一共 4 个，要利用船舱内的传送点才能找到。船舱内左右两列一共有 6 个房间，每个房间里面有数个传送点，能通向开关的分别是：左列底下房间的左上传送点，左列最上房间的左上传送点，右列底下房间的右下传送点，右列中间房间的左上传送点。解开了电网之后来到一个类似动力室的房间。遇到了七贤者维奥，再次跟劲敌组队进行 2vs2 的战斗。

被打败的维奥告诉了主人公，下面那只精灵就是丘雷姆，他们就是利用丘雷姆的力量冰封城市的。之后暗之三忍者再次出现将主人公两人扔了下船，两人醒来之后只能眼睁睁地看着飞船开走。

http://ipdf8.blog.163.com

ジャイアントホール 巨大洞穴

切林告诉主人公飞船飞向了22号公路的巨大洞穴。再次前往抓到第三只神兽的22号公路，从巨大洞穴中间的出口出去见到贤者洛托带领着旧成员跟新成员对峙。跟新成员战斗胜利之后，洛托会让我们进船。这次要从船下方的甲板进去，通过传送门之后还会遇到电墙。这次的电墙要先寻找密码卡(プラスマカ－ド)才能打开，同一区域下方方有一个九宫格的迷宫，将迷宫中间上方一格的NPC击败之后就可以拿到密码卡，但是密码要击败其他NPC并询问他们才能知道。不谙日语的玩家可以尝试一下“ゼクロム”或“レシラム”这两个(莱西拉姆和泽克罗姆的名字)，如果都不行就尝试:nn0n(n=0~9)。解开密码锁之后就能见到被困在试管中的丘雷姆，此时维奥还会出现尝试阻止主人公，既然如此就送他一程吧。

现在暂时没办法将丘雷姆放出来，战胜维奥之后进入右边的操纵室，里面会遇到阿卡洛玛博士。他希望能再次跟主人公决斗一次，看到底是他培养的精灵强大还是与主人公建立了深厚羁绊的精灵强大。阿卡洛玛博士的精灵是Lv.50的レアコイル、シバコイル、メタング、オ－ベム以及Lv.52的ギギギアル。基本上都是钢系的精灵，用火系精灵就能轻松解决了。

战斗胜利后返回丘雷姆的房间，这次左边的路可以进去了。用传送门来到船长室，遇到了等离子团的现任BOSS——凯切斯(ゲ－チス)。他一边责怪博士为了科学研究误了大事，一边在主人公面前演讲等离子团的野心，他们要将这股野心灌输给丘雷姆，然后利用它的力量支配整个伊宿地区。此时暗之三忍者回来报告已经将丘雷姆运送出去了，凯切斯命令他们拦截主人公，没办法，先解决他们吧。

消灭掉暗之三忍者之后便能从船长室的出口离开飞船，进入北边的山



洞发生剧情。凯切斯已经完全支配了丘雷姆并将要用它冰封伊宿大陆，此时N带着泽克罗姆(如果是《白2》则带着莱西拉姆)及时赶到救下了主人公，但随后植入了遗传子之楔的丘雷姆将泽克罗姆捕获,吸收合体成为了黑(白)丘雷姆，恶战在所难免。这场战斗因为精灵球的力量收到干扰，所以不能捕获丘雷姆——不过这也省心多了，Lv.55的丘雷姆并不难对付，不过记得保存实力，因为击倒了丘雷姆之后，恼羞成怒的凯切斯紧接着向主人公发起了挑战(Lv.50デスカ－ン、ガマゲロゲ、シビルドン、ドラビオン、ドクロッグ，Lv.52サザンドラ)。胜利之后N会让暗之三忍者带走凯切斯，顺便让等离子团也解散。而劲敌此时也重新收拾了心情回来，一切都结束了，此时可以安心去挑战精灵联盟了。

冠军之路

巨大洞穴中之前被旧等离子团堵住的出口现在可以出去了，穿过23号公路就能抵达冠军之路。此时会遇到N，他会给予主人公秘传技能05攀瀑“たきのぼり”。冠军之路途中有很多分叉路线，当然也有不少NPC在那里等候着主人公。建议先找到联盟之后再回来找他们练级。路线看似复杂，但只要一直往北走就能抵达精灵联盟了。当然快要到达联盟之前还要跟劲敌来一场惯例的对决，他的精灵是Lv.55ケンホロウ、Lv.55バッフロン、Lv.55被主人公克制的猴子和Lv.57克制主人公的御三家最终形态。战胜他之后能够获得技能机器24“10まんボルト”，之后就能来到精灵联盟了。



ポケモンリ－グ 精灵联盟

シキミ 式御	
位置	左1
精灵	Lv.56デスカ－ン、Lv.56ゴルーグ、Lv.58シャンデラ、Lv.56フワライド
属性	鬼
弱点属性	恶

ギ－マ 基玛	
位置	左2
精灵	Lv.56レパルダス、Lv.56ワルビアル、Lv.56ズルズキン、Lv.58キルキザン
属性	恶
弱点属性	格斗、虫

カトレア 卡特莉亚	
位置	右2
精灵	Lv.56シンボラ－、Lv.56ランクルス、Lv.56ムシャ－ナ、Lv.58ゴチルゼル
属性	超能
弱点属性	虫、鬼、恶

レンブ 郎布	
位置	右1
精灵	Lv.56ナゲキ、Lv.56ダゲキ、Lv.56コジョンド、Lv.58ロ－ブシン
属性	格斗
弱点属性	飞行、超能

アイリス 爱丽丝	
精灵	Lv.57サザンドラ、Lv.57クリムガン、Lv.57ボスゴドラ、Lv.57ア－ケオス、Lv.57ラプラス、Lv.59オノノクス
属性	龙
弱点属性	龙、冰

反正是进去之后不打赢就出不来，所以还是放到一起讲好了。跟其他地区的精灵联盟不同，伊宿地区的四天王挑战顺序是可以随意选择的，进去对应的传送门将它们逐个击破就行了，因此它们4人的实力也不相伯仲。联盟每一个成员的精灵都是通过很严谨的战术搭配出来的，拿着克制的精灵就稳赢这种想法在他们面前显得太天真了，建议消灭掉一只精灵之后要马上换人，因为之后换出来的多半能对付你现在在场的精灵。精灵联盟历来是后期最佳的练级刷钱圣地，用各种精灵反复挑战是必须的，不过第一次打难免会觉得很吃力，所以还是要做好充分准备。药品首先要尽可能带齐带多，毕竟进去后就只能靠这些进行回复了。从4天王的配置来看，恶系和虫系在这里的表现会比较突出，所以最好让队伍掌握一些这两个系的招式，并不一定要用本系精灵。除此之外推荐龙系，首先是因为龙系有很好的打击面，其次是因为联盟冠军——爱丽丝也是用龙系，她对冰系等常见种族精灵的策略很多，比如三颜龙会冰、火、电气和龙四个系的超强属性攻击，乘龙会喷火和10万伏特也非常恶心！如果在速度上能压制她，战斗便有胜利的希望。像**ルカリオ**这种能学会龙系招式速度也优秀的精灵自然是强烈推荐。

结语：通过了精灵联盟到底挑战后，一周目便正式通关。不过游戏并未结束，通关后还有更多隐藏要素等待大家挖掘。鉴于本期篇幅限制，精灵联盟后面的内容以及更多的研究只能到下一期为大家送上，敬请期待。









http://ipdf8.blog.163.com



LOLLIPOP CHAINSAW

链锯甜心	角川Games		动作
多机种	LOLLIPOP CHAINSAW		日版
	2012年6月14日	1人	7800日元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

须田刚一做游戏总带着一股子青春叛逆的风格，从《杀手7》、《英雄不再》再到如今的《链锯甜心》，这种张扬的风格已然成为了他游戏的招牌特色。《链锯甜心》不能称之为是一款完美无缺的动作游戏，通关一遍就能列举出不少问题，例如较低的难度、莫名的即死设定、乏味的BOSS战等等，但它同时也带给玩家们一份轻松愉悦的心情，这一优点虽不足以盖过其缺憾，却也足以令《链锯甜心》成为近期最值得一玩的ACT佳作了。这盘美味可口的快餐，你不妨来尝一尝？

文 八重樱＆胜负师 美编 NINA

操作说明

PS3版按键	X360版按键	效果
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	移动视角
十字键	十字键	吃棒棒糖回血
□	X	拳脚攻击
△	Y	上段攻击
×	A	下段攻击
○	B	跳跃
L1	LB	锁定敌人
L2	LT	举起机关枪
R1	RB	爆气
R2	RT	开枪
L3	LS	使用尼克的劵
R3	RS	视角归位

战斗画面解说

1. 主角生命值，一根棒棒糖大约可恢复1/2的血量。
2. 尼克券，可发动尼克专属技能。
3. 当前得分。
4. 当前所要消灭的丧尸数量。
5. 提示有待救人员的LOGO。
6. 爆气槽，可通过拾取消灭敌人掉落的金色星星来攒气。
7. 雷达，监测当前区域内丧尸所在位置。
8. 有名字的丧尸属于收集内容之一。



战斗技巧

虽为动作游戏，但《链锯甜心》却不像《忍龙》、《鬼泣》那般苛求操作者的技巧，通关评分也与玩家打得多么花哨并无直接关系，因此比起视觉上的好看，玩家更应将注意力放在实用技能方面。

本作没有防御的设定，面对敌人攻击时只能按○/B键躲闪。如果是在紧贴着丧尸的情况下按○/B的话，茱丽叶就会做出跳马的动作从敌人头顶越过，这招有两个好处，一是可以中断敌人的特殊蓄力（蓄力时往往都有全身发光作为提示），二是跳马后接着按△/Y键就

http://ipdf8.blog.163.com
©KADOKAWA GAMES



会发动终结技，将敌人自下而上劈成两半。要注意连续跳跃三次后会有个硬直。

攻击分别对应的是□/X、△/Y、×/A这三个键。□/X是类似于体操动作的拳脚组合攻击，出招速度最快，威力最低，一整套动作做下来也打不掉多少血量，但是可以将杂兵打晕，晕厥的情况下再按△/Y或×/A就能直接将对手砍头。△/Y是链锯的上段攻击，×/A是链锯的下段攻击，所有的技能都是由这三个键组合而成的。另外在敌人倒地时，跳起后按×/A会将链锯插入丧尸体内，连打×/A就能结果他们。

下面为大家推荐几个好用的技能：

××□/AAX：对杂兵的神技之一，按键少、出招快、威力大。发动后茱丽叶会举着链锯像车轮一样滚过面前的丧尸，被围攻时可以一口气砍下多名丧尸的头。

×□□/AXX：也是范围技，茱丽叶半跪在地上，以自身为中心旋转攻击敌人，用来清场很好用。

长按□/X键再放开："屁屁撞"，此技能可令绝大部分的敌人陷入晕厥，而晕厥状态的敌人用链锯攻击是一击必杀的。这一招对付那种有名字的敌人可谓奇效。但要注意的是，"屁屁撞"是有距离限制的，只能在敌人身旁发动，而且要对准方向（推荐先锁定），没撞到的话会令茱丽叶坐个屁股蹲。在没有买到这一招时，可以用跳踢（○□/BX）来代替，只是便利性上要差不少。

□○/XB：投技，将敌人摔倒在地后可紧跟按○×/BA速杀。

爆气：对付成群丧尸和高级丧尸的大杀器，爆气后受身攻击不容易出现硬直，受到攻击也不会掉血，对除BOSS之外的丧尸使用链锯攻击均为一击必杀，很容易打出"闪耀狩猎"（一击杀死3个以上丧尸），在遇到丧尸群和一些难对付的组合时，就果断爆气吧，不用白不用。

通关评价

通关后的成绩单已标明影响评价的具体因素，分别是：丧尸奖牌（即金币）获得数量、白金奖牌获得数量、闪耀狩猎的发动次数、通关时间、CONTINUE的次数以及游戏得分这6项。其中"CONTINUE"一次要减5000分，而且包括了"RESTART"的次数，如果不想破坏这项的评分，可以选择退出这一关卡，返回起始界面后再重新进入，选择从上一次的check point点继续游戏即可。发动闪耀狩猎的关键在于连杀3人以上，在敌群中多用范围攻击不难达到这一目标，连杀三人可获得一枚白金奖牌、四人获得两枚白金奖牌、五人获得三枚，以此类推。只要闪耀狩猎的次数上去了，白金奖牌的数量也绝对不会成问题。





两个模式

本作分为故事模式和排名模式，在地图界面上按□/X键可切换两种模式。这两个模式的区别在于，排名模式是没有商店的，死亡的话CONTINUE也只能从头开始，而且排名模式最低难度为普通（如果选择简单难度进游戏会自动调成普通难度）。排名模式又细分为三大类：1.积分赛，以最终得分来考量玩家的实力；2.竞时赛，在最短时间内打通关卡；3.金币赛，尽可能获得最多的钱。排名模式还有一些隐藏的条件，每过一段会显示出来，例如用闪耀狩杀X人、这一段达成无伤、不使用道具等等，达成这些条件就可获得额外的金币奖励。

关于结局



《链锯甜心》共有两个结局，惟一影响结局的因素就是所有关卡的平民学生是否营救成功。全部营救成功的话就是GOOD END，反之则是BAD END。营救情况可以在进入关卡后调开菜单按□键查看到。如果第一遍通关就打出了GOOD END，那么重新打一遍最终章，在STAFF列表播放完毕后会出现选项，选项不看GOOD END就能欣赏BAD END了。如果营救任务失败，可选择RESTART或重打此章节，营救成功后只要抵达下一个自动存档点就可以退出，无须再次打通关卡。两个结局各对应一个奖杯/成就。（营救任务无难度限制）

P.S.，营救失败的话，学生会变成丧尸哦！

棒棒糖和糖纸

在游戏中可以拾取到两种棒棒糖，一种是普通款式，即回血道具。角色携带的普通棒棒糖数量是有上限的，简单模式为9颗，普通难度5颗，困难难度3颗，超难难度1颗。如果身上的棒棒糖数量已到上限，那么就算再拾取到棒棒糖也是白白浪费掉的，因此建议玩家们先吃一颗回满血量，再拾取面前的棒棒糖。

另一种棒棒糖是金色的，对应的是游戏收集要素之一——糖纸。糖纸总计40张，分散在简单、普通、困难三个难度下。但并不是说要收集齐全部糖纸就要将三个难度都通关一遍，高难度是包含了低难度的糖纸的。建议玩家第一遍通关先选择简单或普通难度攒钱买技能，收不收糖纸都没关系，第二遍再选择困难难度一口气将全部糖纸找齐就行了。



http://ipdf8.blog.163.com

全收集流程攻略



本作属于一本道式的动作游戏，地图不大，时刻都会有箭头指引玩家去往下一个场景，也没有分支任务，因此绝对不会出现打着打着不知道该去哪里的情况。接下来的攻略不会花费过多笔墨在赶路描述上，而是精简出流程中需要特别注意的地方加以说明，足以为玩家们发挥足够的帮助。“糖纸收集”已标注出相应的难度与位置，大家只需一一对照寻找就绝不会错过。另外，文中所列出的“可获得的奖杯 / 成就”是指必须在本关才能获得的奖杯 / 成就，不包括像“杀 N 个丧尸”、“获得多少金币”这种累计型。

序章：圣・罗梅罗高中停车场



第3号糖纸



第4号糖纸

可获得的奖杯/成就

- ●驱け出しゾンビハンタ –/Zombie Hunter Apprentice
- ●毒物野郎を除去完了！ /Unclean and Uncool
- ●ス – パ – ル – キ – ガ – ル /n00b Zombie Hunter
- ●ライフガ – ド /Life Guard

（※ 奖杯 / 成就详解请参见后文）

糖纸收集

序号	获得难度	位置
1	普通	拯救第二个人的场地内，靠墙的巴士车后面
2	普通	路过第一个商店来到校舍后墙，消灭情侣丧尸后跳上高台，在右手边。
3	困难	警察协助学生逃进校舍的广场的巴士后面
4	困难	与爷爷奶奶丧尸交战的地方

流程注意点

本关属于教学关卡，丧尸数量虽多，但难度不高，可趁机多熟悉一下手感。接近关卡结束时会遇到第一个有名字的丧尸——George，飞踢的踹晕技能对他没什么效果，还是多利用身后劈吧。打赢 George 之后紧接着会出现三位头戴防毒面具的丧尸，其中叫 Jerry 的丧尸会喷毒气，注意回避，如果此时还有爆气技能未用的话就不要吝啬了，这里一击杀三个可以获得 99 个金币的奖励。

第一章：圣・罗梅罗高中普通科



第8号糖纸

可获得的奖杯/成就

- ●モヒカン野郎の悲鸣！ /Zed’s Dead, Baby, Zed’s Dead
- ●见惯れたモヒカン /Watch Out For The Balls
- ●非行少女诞生 /Accidental Vandalism
- ●ス – パ – パンクガ – ル /Beginner Zombie Hunter

糖纸收集

序号	获得难度	位置
5	普通	第一个待救人员的身后
6	普通	切开柱子阻挡巴士后前方的柜子里
7	普通	丧尸篮球比赛前的准备室内
8	普通	守护炸弹蛋糕的场地内
9	困难	第一个尼克用无头丧尸的身后
10	困难	充满烟雾的教室黑板前
11	困难	通往BOSS战场地的路上

流程注意点

拯救第 2 个人之后会与 Fitzgibbon 老师交手，老师在拿着课桌时正面攻击会被弹反，他的课桌攻击也较为强力，会将茱丽叶打倒在地。当他全身发蓝光时是蓄力阶段，此时在他身旁按○使出跳马技能能中断其蓄力，绕到背后后再攻击即可（任何有名字的丧尸的蓄力都可以用跳马的方式中断）。

本关开始出现炸弹丧尸，当它全身发红时就预示着要爆炸了，一定要远离，被炸一次可是相当疼的。游戏后期炸弹丧尸会频频出现，玩家可以将其诱到丧尸堆中后让其自爆，能大范围清理杂兵。

丧尸篮球比赛中，在三分线外砍掉丧尸头可以获得 3 分，但内线的防守队员一定要先干掉。后期会出现几位啦啦队员，非一击必杀，而且灵活性远超篮球队员，适时爆气是个不错的选择。

保护炸弹蛋糕时多使用○＋□的踹晕技能能解决那些快速接近蛋糕的丧尸。



第9号糖纸



第10号糖纸

http://ipdf8.blog.163.com

BOSS战

第一阶段较为有威胁的技能就是BOSS释放的文字攻击（画面会变颜色），发动该技能时会自动解除锁定，所以要及时调整视角面对BOSS才容易躲过。近身战时注意BOSS的高速移动，一连串移动之后必然会接着一个攻击动作，按跳跃躲开即可。将血槽打空后发动QTE结束第一阶段。

第二阶段场地上多了很多音箱，BOSS会站在音箱上放出回旋镖攻击。这个阶段无法攻击到BOSS本体，主要目的是清空场地上的音箱。每当BOSS全身发出红色闪光时就预示着他又要召唤音箱了，跟上前去攻击他就能中断召唤技能。如此往复将音箱全部清理干净后发动QTE结束第二阶段。

第三阶段和第一阶段基本相同，只是BOSS的攻击速度更快，并且增加了第二阶段的回旋镖攻击。回旋镖飞出时会有慢镜头提示，可跳跃躲过，飞回时会有QTE，按○键回旋镖会打到BOSS身上，令他一时间气绝，抓住这个时机可造成不小伤害。打空血槽后BOSS会跪在



第11号糖纸

场地中央持续向四周发射文字，边跳跃边前行到BOSS身旁，发动QTE结束战斗。

第二章：圣·罗梅罗高中体育科

可获得的奖杯/成就

- ●海贼ごっこはおしまい！ /Viking Metal Rules!
- ●スケスケヒロイン /Gunn Struck
- ●崖つぷち生还记念 /Cheerleader Overboard!
- ●守钱奴レ－サ－/Go, Medal Racer, Go!
- ●ス－パ－バイキングガ－ル /Intermediate Zombie Hunter

糖纸收集

序号	获得难度	位置
12	普通	有橄榄球运动员和棒球运动员雕像的场地内
13	普通	从窗户跳到外面后，冲刺跑的途中会看到
14	普通	健身房出口的门口。
15	困难	进入校舍后，沿台阶来到2楼，在左手边的课桌后面。
16	困难	屋顶，打倒一群橄榄球运动员丧尸后会出现尼克用的无头丧尸，在前方冲刺台的后面。
17	困难	拾取到上一张糖纸后继续前行，打倒4名消防员丧尸后，从冲刺台跳到下一场景，正前方小屋的后面。

流程注意点



第12号糖纸

本关一上来就出现许多人高马大的橄榄球运动员丧尸，被撞一下茱丽叶就会直接倒地。击破周围装满圣水的蓝色汽油桶可将他们冻结住，再跟上一击就能消灭他们。

冲刺时吃沿路的小油桶可以延长冲刺时间，按○键是急停。与四名消防员交手时要时刻留意落雷，被劈中的话会暂时麻痹。击败消防员后接下来的一段冲刺会有岔路，选择左边的话无时间限制，但无金币；选择右边的话金币很多，但要在6秒内安全通过，否则即死。安全通过右边的关键在于开始倒计时后千万不能推动摇杆改变行进方向。



第13号糖纸

接下来的棒球比赛是要护送尼克安全走完3个回合。L2键是举枪，R2键是射击，L3键是水平位移，R3键是调整准星。举枪的瞬间会自动瞄准。优先干掉投球手和啦啦队员，这两个伤害较大。

BOSS战

第一阶段BOSS会在甲板上。当他将武器挡在面前时攻击他会被弹反，另外斧子的捶地攻击附带麻痹效果。打掉一定血量后BOSS会飞到高处，用机关枪将血槽打空后他就会返回地面，继续攻击直至空血，发动QTE将BOSS腰斩。

第二阶段，BOSS的身体会分成腿和上半身两部分，腿的血量很少，优先解决掉，再集火BOSS上半身。一定时间后BOSS会重新召唤出腿，腿接近茱丽叶的瞬间有QTE。反复几次将血槽打空后发动QTE砍头。

第三阶段要面对的是巨大化的BOSS头颅，在甲板时，BOSS的头会像弹球一样弹来弹去，几次弹跳之后会有一小段时间硬直，可趁机发动进攻。头颅飞到天上时可用机关枪磨掉不少血量，此时BOSS会从口中发射镭射光线，注意及时跳起躲开。

第三章：欧班农农场

可获得的奖杯/成就

- ●くさい女は消えた！ /Dirty Hippy
- ●サ－ドアイ /Third Eye
- ●刈り取り传说 /Legendary harvester
- ●ス－パ－サイケデリックガ－ル /Advanced Zombie Hunter

糖纸收集

序号	获得难度	位置
18	普通	出现肯德基爷爷丧尸“Mark”的场地内。
19	普通	丧尸牛所在地的左前方树脚下。
20	普通	有蹦床和尼克用无头丧尸的农场内，完成一整套蹦床动作之后会抵达建筑物的顶层，在金币包围中有一张糖纸。
21	普通	有一群胖子农民丧尸的农场右侧，水塔的后面。
22	困难	第一波飞行丧尸所在地的巴士车后面。
23	困难	有蹦床和尼克用无头丧尸的农场内，两个农民丧尸中间。
24	困难	有钢管的场地内。

http://ipdf8.blog.163.com

流程注意点


第17号糖纸

射击红色汽油桶可以一口气解决掉汽油桶附近的敌人，但汽油桶爆炸时同样会对茱丽叶构成伤害，需要保持一段距离再射击。

获得第 21 枚糖纸后，下一个场地内会出现大批量的丧尸，活用场地内的红色汽油桶和蓝色汽油桶能事半功倍。


第18号糖纸


第19号糖纸


第20号糖纸

BOSS战

本作惟一一个女 BOSS，但也是最无聊的一个。战斗会在一个圆形场地内展开，BOSS 一直浮在空中，链锯无法攻击到她，只能依靠机关枪射击。BOSS 会不断放出气泡，如果被包裹住就要连打○键才能挣脱。第一阶段很轻易就能将 BOSS 的血磨掉，空血时画面会变成黑白色调，要在限定时间内赶到 BOSS 身旁才能发动 QTE，按 R1 使用冲刺技能即可。第二阶段 BOSS 会分裂成 4 个，需要依次击破，除了气泡攻击之外，还多了在场地内开动的割草机，回避不了，只能打掉割草机上的 BOSS 幻影才能终止其移动。第三阶段，BOSS 分裂成 8 个，攻击方式有全场无目标地图炮、爬行的巨大手掌和蝴蝶围攻。手掌的爬行速度较慢，茱丽叶可以一边跑一边射击空中的 BOSS，被蝴蝶围攻时会有 QTE 提示，按○键就能躲过了。

第四章：富尔奇・范・游乐场

可获得的奖杯/成就

- ディスコは终わった！ /Disco's Dead
- 濑户际 UFO フィニッシュ /Critical UFO Finish
- 高所作业员 /No Fear Of Heights
- ス－パ－ファンキ－ガ－ル /Super Zombie Hunter

糖纸收集


第25号糖纸


第26号糖纸

序号	获得难度	位置
25	普通	游戏中心一楼大厅的右侧。
26	普通	吃豆人的小游戏，集齐8枚金色钥匙后在场地中央出现一张糖纸。
27	普通	击落直升飞机的屋顶尽头。
28	困难	打通吃豆人游戏后前往下一场景，在商店的旁边。
29	困难	打通第3个迷你游戏之后在靠近出口的左侧。
30	困难	打通第4个迷你游戏，下一场景有弹跳箱，完成一整套动作可抵达前方高台，有一张糖纸。


第27号糖纸

流程注意点


第30号糖纸

这一关的流程是由四个小游戏穿插杀丧尸组成的，小游戏都是八位机的风格，相当古朴怀旧。

第一个小游戏是吃豆人，要收集齐 8 枚金钥匙才能通关，鬼会定时狂暴，被追上的话可以跳跃回避。集满 8 枚钥匙后场地中央会出现一张糖纸。

第二个小游戏是爬楼，无难度，不多说了。打过这个游戏之后的杀丧尸环节会出现一种拿着录音机的丧尸，只要他还拿着录音机，周围的丧尸就会进入亢奋状态，此状态下很难对他们造成伤害，因此要优先解决掉录音机丧尸。

第三个小游戏是在空旷的场地内一边躲避弹来弹去的砖块，一边消灭丧尸。这里也会出现拿录音机的丧尸，优先杀之。

第四个小游戏是射击游戏，游戏难度虽然不高，但是却是一击必杀的……

BOSS战

BOSS 乘坐着 UFO 漂浮在空中，落地时间很短，不容易用链锯攻击到，可以使用机关枪磨他的血量。大约磨掉一半后，场地周围会竖起台阶，台阶上有备用子弹，站在台阶顶端持续射击 BOSS，直到 UFO 被击落后，冲刺到 BOSS 面前才能造成有效伤害。

第 2 阶段是要限时 3 分钟内击倒 BOSS。在 UFO 的外侧有 5 支竖起来的电线，BOSS 会持续给电线充电，充电中的电线会呈红色，当看到电流快要抵达时就要闪到一旁去了。BOSS 还会持续放出金色的炸弹头来攻击，注意回避。破坏掉 5 支电线后就可以到 BOSS 面前发动 QTE 结束战斗了。

http://ipdf8.blog.163.com

第五章：圣·罗梅罗高中新校舍

可获得的奖杯/成就

- ロックンロ－ルの时代は古い！ /Rock'n Roll Isn't Here Anymore
- エレファントトレ－ナ－/Elephant Tamer
- 妹ったらほっとけないわ！ /Little Sisters Are The Worst!
- ス－パ－ロッカ－ガ－ル /Excellent Zombie Hunter

糖纸收集

序号	获得难度	位置
31	普通	1分钟内生存，射爆红色汽油桶后出现。
32	普通	第一个救援任务的场地内，靠墙角的汽车后面。
33	普通	老姐援护中，有橄榄球运动员丧尸、炸弹丧尸出没的场地中。
34	普通	暴力老妹登场后，在她所开的工程车的左侧墙壁内侧。
35	困难	从限重1吨的电梯上下来后，场地前方有一个弹跳床，完成一整套弹跳动作即可抵达最高处平台，获得糖纸。
36	困难	切断四根柱子后掉下来的平台上。
37	困难	本关BOSS战前32人连杀的场所角落里。

流程注意点

从本关开始，有血槽的杂兵数量会增多不少，难度也随之有所提升。

1分钟内生存模式中，可利用炸弹丧尸和场地内的汽油桶的威力来协助自己清场。打爆红色汽油桶会出现31号糖纸。


第31号糖纸

老妹的工程车攻击是不分对象的，茱丽叶被打中的话同样会伤血不少，留神回避。

“限重1吨的电梯”是本关的一个难点，单纯靠普通攻击是很难及时清空电梯上敌人的。可以多使用○＋□的踹晕技能，能将丧尸从平台上踹下去，另外锁定后长按□键再松开的“屁屁撞”神技也相当好用。


第33号糖纸

救援第二个学生的场地内有许多红色汽油桶，注意不要在学生靠近油桶时引爆，否则会直接把他炸死。

BOSS战

第一阶段BOSS会骑着摩托在场地外一边打转一边发射子弹攻击茱丽叶，并不断在场地内召唤出丧尸杂兵。一段时间后他会冲进场地内用机车碾压丧尸，这是攻击他的最好时机。打空血槽后发动QTE就可以把他从机车上揍下来了。

第二阶段，BOSS与机车合体变成一只机械大象……大象双脚上有火时全身都有攻击判定，当他结束一连串攻击后会陷入短暂的硬直（画面提示是冒出蒸汽），抓住这个时机给予其伤害。第二阶段需要切割两次BOSS的身体才会结束。

第三阶段和第二阶段差不多，只是BOSS多了冲刺机能，打法依旧是等他技能用完后的硬直时攻击，切割三次BOSS的身体后结束。


第35号糖纸

第四阶段BOSS多了全场地图炮，趁其发射炮弹时接近他，发射完炮弹后BOSS会有硬直，跟上消灭他就能结束战斗了。

最终章：闪亮比利

可获得的奖杯/成就

- デカブツ野郎は地狱行き！ /I Came, I Saw, I Kicked Its Ass
- 指きりげんまん /Fingered
- 人间废车工场 /Aced Auto-shop Class
- ス－パ－ゾンビハンタ－/Master Zombie Hunter

糖纸收集

序号	获得难度	位置
38	普通	开始冲刺后在路右侧的巴士车顶。
39	普通	安全通过倒塌的建筑物后，在红色汽油桶的后面。
40	困难	路过第一个商店后继续往前的路上。


第38号糖纸

BOSS战

第一阶段茱丽叶会被BOSS抓在手中，摇动左摇杆可将链锯插入BOSS手中迫使他的手臂做出移动，这招是用来躲避BOSS吐出的红色丧尸的。BOSS还会用左手来弹茱丽叶，手指接近时会有○键提示。趁着BOSS无攻击时，举起机关枪瞄准他的眼部射击，打掉眼镜后继续射击眼睛，直到将血槽打空发动QTE进入第二阶段。没有子弹的话，可以等待BOSS挠头发，会掉出来两个丧尸，按△键消灭他们可获得子弹。

第二阶段，BOSS会把茱丽叶吐到一个平台上。BOSS会将双手按在平台边缘，切掉他的手指就能造成伤害。每造成一定量伤害后，BOSS就会远离平台，并召唤出丧尸与汽车来攻击茱丽叶，要将场地内的丧尸全部杀掉之后BOSS的手才会重新放下（此处如果想节省时间的话，可以多买一些尼克用的券，发动“Nick Shoot”就能将全部敌人踢晕，然后一击必杀）。打空HP之后BOSS会用手掌将茱丽叶罩住，按R2键将手指切断，紧接着要赶紧按○键逃出，否则会被直接压死……接下来的几个QTE同样是失败的话直接GAME OVER，集中精神不要在最后关头犯二。剧情之后跳入BOSS肚子中，用一段QTE来结束整场战斗吧！


第39号糖纸

http://ipdf8.blog.163.com

奖杯/成就攻略



《链锯甜心》的奖杯/成就难度相对较低，一方面是因为游戏流程和BOSS战难度整体不高，就算是HARD对于大部分玩家来说也不会有什么压力；另一方面，只要安排合理，游戏打上两三遍就能取得白金或全成就。游戏中只有两个奖杯/成就有些麻烦，跨过了这两个小障碍，离胜利也就不远了。

推荐路线

1. 一周目打EASY。在初始能力状态下，以EASY难度通关会比较容易，而且也可以比较轻松地救出所有幸存者，并超过老爸的分数。



2. 二周目打HARD。通过一周目的能力提升和流程熟悉，HARD难度并不会感觉有压力。如果能够在一周目搞定超过所有老爸分数，那么这一遍的任务就是完成所有金棒棒糖收集，以及各种关卡和BOSS彩蛋的奖杯/成就了。因为不用管评价，所以失败了就不断RESTART吧。

3. 三周目联着网打排名模式，过关后选择上传成绩，以取得惟一一个联机奖杯/成就。

4. 查漏补遗，一般最后完成的是亲男友100次，需要小刷。

以这个路线，一般来说可以20小时以内取得白金或是全成就。如果还想更快，那二周目时就直接打HARD难度的排名模式，把收集和上传成绩一次搞定。只是排名模式不能购物不能接关，游戏中的即死机关多，容易出事故，也不利于彩蛋的取得。还有一种方法是部分彩蛋不好刷的关卡还是打HARD故事模式，取得后再打一次排名模式，比如第二章和第四章，相对好打的关卡就直接打HARD排名模式，也可以一定程度节省时间。

序号	日文奖杯/成就名称	英文奖杯/成就名称	取得条件	奖杯	点数
01	あなたってば最高にクール!	Legendary Zombie Hunter	获得除此之外的所有奖杯	白金	–
02	驱け出しゾンビハンター	Zombie Hunter Apprentice	在Chop2Shop.Zom购入技巧并使用	铜杯	5
03	毒物野郎を除去完了!	Unclean and Uncool	击败序章的毒气男	铜杯	15
04	モヒカン野郎の悲鸣!	Zed's Dead, Baby, Zed's Dead	击败第一章的BOSS	铜杯	15
05	海贼ごっこはおしまい!	Viking Metal Rules!	击败第二章的BOSS	铜杯	15
06	くさい女は消えた!	Dirty Hippy	击败第三章的BOSS	铜杯	15
07	ディスコは终わった!	Disco's Dead	击败第四章的BOSS	铜杯	15
08	ロックンロールの时代は古い!	Rock'n Roll Isn't Here Anymore	击败第五章的BOSS	铜杯	15
09	デカブツ野郎は地狱行き!	I Came, I Saw, I Kicked Its Ass	击败第六章的BOSS	铜杯	15
10	尻轻娘	Leapfrog girl	跳马连续成功10次	铜杯	10
11	そっちの方が兴味津津	I Swear! I Did It By Mistake!	偷看茱丽叶裙底	铜杯	10
12	コーディリア公认スナイパー	Endorsed by Cordelia	爆头射击累计达到30次	铜杯	10
13	スパークルハンティングマスター	Sparkle Hunting Master	一击杀死7个僵尸	铜杯	10
14	スケスケヒロイン	Gunn Struck	茱丽叶累计触电10次	铜杯	10
15	スーパーショッパー	Super Shopper	在Chop2Shop.Zom中消费10000金币	铜杯	15
16	ニック大好きっ!	Love Nick	亲吻尼克100次	铜杯	15
17	JULI51	JULIET51	累计使用飞踢命中51次	铜杯	15
18	インターナショナルゾンビハンター	International Zombie Hunter	全关卡的成绩都登入世界排名	铜杯	15
19	ゾンビどんぶり普通盛	Groovy Hunter	累计杀500个丧尸	铜杯	10
20	ゾンビどんぶり特盛	Zombie Slayer?!	累计杀3000个丧尸	银杯	30
21	ゾンビで稼いだ小金持ち	Rich Hunter	获得1000金币	铜杯	10
22	ゾンビで稼いだミリオネア	Millionaire Hunter	获得10000金币	银杯	30
23	サンロメロナイツ救世主	San Romero Knights Savior	救出全部关卡的所有幸存者	银杯	30
24	ロリポップコレクター	Lollipop Addict	收集所有的黄金棒棒糖	银杯	30
25	电话魔	Always On The Phone	收集所有的电话留言	银杯	30
26	ゾンビ爱好家	Zombie Fancier	丧尸相册全部完成	银杯	30
27	人间レコード	OMG, Music Is Soooo Coooool	MY BEST MUSIC全音乐收集	银杯	30
28	パーフェクトボディ	Perfect Body	茱丽叶的全部能力值升值最高	银杯	30
29	スシマスター	Master Sushi Chef	习得所有的攻击技巧	银杯	30
30	见惯れたモヒカン	Watch Out For The Balls	累计回避并反击第一章BOSS的回旋镖15次	铜杯	10
31	崖っぷち生还记念	Cheerleader Overboard!	第二章BOSS战时完成落船后的QTE	铜杯	10
32	サードアイ	Third Eye	第三章BOSS战时不被任何泡泡击中	铜杯	10
33	濑户际UFOフィニッシュ	Critical UFO Finish	倒数时间还剩10秒以下时击败第四章的BOSS	铜杯	10
34	エレファントトレーナー	Elephant Tamer	第五章BOSS战摩托车QTE累计完成10次	铜杯	10
35	指きりげんまん	Fingered	第六章BOSS战时累计切断20根手指	铜杯	10
36	ライフガード	Life Guard	在序章中救出所有的幸存者	铜杯	15

http://ipdf8.blog.163.com

序号	日文奖杯/成就名称	英文奖杯/成就名称	取得条件	奖杯	点数
37	非行少女诞生	Accidental Vandalism	在第一章累计破坏300个可破坏的物体	铜杯	15
38	守钱奴レ-サ-	Go, Medal Racer, Go!	在第二章的屋顶上用Chainsaw Dash吃到所有的金币	铜杯	15
39	刈り取り传说	Legendary harvester	在第三章第一次操作收割机时收割所有的稻草	铜杯	15
40	高所作业员	No Fear Of Heights	在第四章不射击完成爬楼小游戏	铜杯	15
41	妹つたらほつとけないわ!	Little Sisters Are The Worst!	在第五章不被铁球砸到	铜杯	15
42	人间废车工场	Aced Auto-shop Class	在第六章对汽车的QTE连续成功不失误	铜杯	15
43	ス-パ-ル-キ-ガ-ル	n00b Zombie Hunter	序章超过爸爸的分数	银杯	30
44	ス-パ-パンクガ-ル	Beginner Zombie Hunter	第一章超过爸爸的分数	银杯	30
45	ス-パ-バイキングガ-ル	Intermediate Zombie Hunter	第二章超过爸爸的分数	银杯	30
46	ス-パ-サイケデリックガ-ル	Advanced Zombie Hunter	第三章超过爸爸的分数	银杯	30
47	ス-パ-ファンキ-ガ-ル	Super Zombie Hunter	第四章超过爸爸的分数	银杯	30
48	ス-パ-ロッカ-ガ-ル	Excellent Zombie Hunter	第五章超过爸爸的分数	银杯	30
49	ス-パ-ゾンビハンタ-	Master Zombie Hunter	第六章超过爸爸的分数	银杯	30
50	ハッピ-バ-スデ-! おめでとう	Congratulations! Happy Birthday!	看过Happy Ending	金杯	100
51	恐怖のハッピ-バ-スデ-	Horrid Birthday	看过Bad Ending	铜杯	15

具体说明



10

杀剩最后一个丧尸后先锁定，再接近，方向推前后按○或B键，也确保跳马动作成功，连续10次即可。

11

站着不动调视角，令茱丽叶出现遮挡动作，停数秒等待奖杯/成就弹出。

12

射击因为有辅助瞄准，总是瞄在胸口位置，要微调瞄头还不太好瞄准，可以选择把敌人打晕之后慢慢瞄准。用足球把敌人踢晕是不错的选择，还可以赚取尼克的次数，可在后期钱多的时候使用。

13

一击杀死7个丧尸有一定运气成分，如果没能自然达成，可以在第三章或第五章有三十几号敌人涌出的地方爆气，然后靠近了挥链锯。没成功的话就RESTART重试，一般刷个三四次就能成功。

14

在第二章的屋顶会有雷击，BOSS也会使用一些雷属性的攻击。故意被命中10次，及时回血就行了，可在EASY难度刷。

16

可在最后刷，打第五章，消灭几个敌人后就可以看到商店。不停使用足球，因为一脚就完事儿了，可以节省时间。

24

金棒棒糖的收集可以集中在HARD难度一起收，一周目漏了没有关系。因为EASY、NORMAL难度的金棒棒糖包含在HARD里。只有小部分位置相对隐蔽，对照攻略要找齐不难。

26

有一些有编号的特殊丧尸要第二遍打时才会出现，有一些是HARD难度才会出现。其中4号是个炸弹丧尸，要在他爆炸之前打死才算收集到，而32号丧尸是一只商店的变异鸡，只会在排名模式的第六章出现。除了金棒棒糖和特殊丧尸，其他所谓的收集，要么是剧情获得，要么是商店里直接购买，没有什么需要特别注意的地方。

30

第一章的BOSS彩蛋是在战斗的最后阶段，BOSS有时会在场地中央扔两个回旋镖，先回避，当回旋镖飞回时会有QTE，完成后就算是成功了1次。故意不打BOSS，反复刷够15次就可以了。



31

第二章的BOSS彩蛋是在把BOSS锯成两截后，故意在船边让BOSS的脚把主角踢下去，完成QTE回到船上便可解锁。

32

第三章的BOSS彩蛋要打得谨慎些，因为泡泡攻击在几个阶段都有，用向侧面跳的方法来回避。失误了可以直接RESTART，不用重打一整关。

34

第五章的BOSS彩蛋是在第一阶段把BOSS打成空血状态，他会冲过来引发QTE，完成后不要上前攻击，等BOSS把摩托车修好。重复刚才的步骤10次即可。

38

游戏中最难的两个奖杯/成就之一。其实茱丽叶吃金币的判定还是比较大的，关键是别慌张地乱动方向，也别走错了分支。打完篮球要走右，最后那个分支也是走右，但千万不要过多调整，不然时间来不及可是即死的。请确保吃完了整层的金币之后才进入下一区域，如果失误，RESTART是可以的，不用整关重打。多背背版，多试几次吧。

39

注意是割所有的草，但只要割满100个丧尸迷你游戏会强制结束，所以画面里要剩上几个。割完草之后如果奖杯/成就还没有跳，那应该是还有细小的草没有割到，但是在屏幕上不一定能看到，只有用割草机再慢慢推过去，看到有碎草飞出就说明割到了。

40

本作的最难奖杯/成就。爬楼小游戏受到任何攻击都是即死的，死了就接关，千万别中途RESTART，因为可能引发死机BUG。不使用射击过关其实考验的不是技术，而是人品，因为初期右侧三个敌人和终点前的那两处没什么规律可言，如果敌人连续攻击，基本上是无解的。但如果敌人停上两三秒，你就有机会冲过去。所以千万别无休止的在那里等机会，一有空隙就猛冲过去，机会可能还大一些。

43～49

超过老爸分数除了序章之外，都可以在一周目完成。一方面是选EASY难度不容易挂掉，不用回避任何战斗，见人就杀，以赚取更多分数。还有个诀窍就是多使用尼克的脑袋来摇钱，一张尼克卡片才30块，摇一次可以赚100多块，而且摇出来的钱也影响评价，加分不少。只是摇钱要隔几分钟才能用，还得按得准一点儿，总之积极使用的话绝对只赚不赔。基本上一关里不死，杀所有敌人，同时摇钱摇上三四次，那超过老爸分数应该是不成问题的。

http://ipdf8.blog.163.com



攻略透解 GUIDE THROUGH

超凡蜘蛛侠		Activision	动作
多机种	The Amazing Spider-Man		美版
	2012年6月26号	1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：13岁以上玩家

游戏带给我的惊喜不亚于当年的《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》。虽然本作离“《阿克汉姆》系列”仍然有一定差距，但整体素质仍是非常出众的一款游戏。仅从游戏中多款服装就看得出本作的诚意，强烈建议淡季无游戏玩的朋友尝试本作。游戏整体难度不高，建议玩家可一上来就打最高难度，通关应该不是问题，麻烦的是众多的收集要素。

基本操作

PS3/X360	作用
○ /B	发射蜘蛛丝 / 按住为使用投技
□ /X	攻击
△ /Y	反技
× /A	跳跃
左摇杆 / 左摇杆	角色移动
右摇杆 / 右摇杆	调整视角
L1/LB	快速躲避到墙上
R1/RB	WEB STRIKE/ 按住为发动 WEB RUSH
L2/LT	拍照
R2/R2	蜘蛛丝摆荡
START/START	暂停菜单
SELECT/BACK	手机菜单

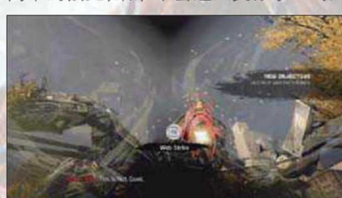
系统说明

战斗系统

玩过“《蝙蝠侠阿克汉姆城》系列”的玩家一定对本作的战斗系统比较熟悉，除了华丽的普通攻击外，当蜘蛛侠头上冒出白色的信号时只需按 Y（△）即可进行反击。在多次连击后，连击数呈现红色时，按 B（○）键即可使用终结一击，具体的连击数会根据升级来定。部分敌人必须使用终结一击来击倒，后期持有盾牌的敌人需要利用方向键 +AA（××）的方法绕到敌人身后攻击。在后期战斗中有不少敌人的攻击无法用 Y(△）还击，此时最好的办法就是按 LB（L1）迅速躲到上方，这一战斗技巧需要早日掌握。

Web Rush

按住 RB(R1) 便可进入蜘蛛侠第一人称视角，此状态下瞄准可落脚的地点，之后蜘蛛侠便可瞬间来到该处，瞄准中会进入类似子弹时间的状态，游戏中利用这个系统可以在高速的战斗状态中使用 STRIKE 撞击敌人、使用道具或者躲在指定地点。游戏中不少地点



也需要通过该状态下瞄准后前往，战斗环节也有不少需要利用 Web rush 瞄准后发动 WEB STRIKE 攻击的。在潜入环节也可以利用该系统瞬间来到敌人头上展开偷袭，是游戏中玩家必须掌握的技巧。

道具使用

游戏中在战斗场景中有个别闪光的道具可以利用，按 RB（R1）之后可以将道具砸向敌人，被砸的敌人会呈现晕眩状态，此时上前按 B（○）键即可将他们绑在地上，相当



于直接使用了终结一击，在不少敌人较多的场景时使用道具是非常重要的。不过在使用前需要确定敌人是否在范围内。

http://ipdf8.blog.163.com

潜入系统

本作同样拥有潜入要素，蜘蛛侠在未被敌人发现的情况下，身旁一定范围内会呈现出紫色蜘蛛网范围，敌人进入该紫色区域便可按下RB（R1）发动偷袭，成功后可以将敌人一击必杀。在后期蜘蛛侠习得特定技能后，可以通过将敌人用蜘蛛丝缠绕后吊起来，是非常实用的技巧，需要早日掌握。在被敌人发现后需要第一时间利用LB（L1）或者WEB RUSH躲到敌人视线之外。

心得

◆建议玩家早日习得将敌人用蜘蛛丝吊起来的技巧——THREAD，然后在未被敌人发现前使用WEB RUSH来到敌人头顶上的天花板处即可发动偷袭。后期还可以习得同时偷袭两个敌人的技能——DOUBLE THREAD，在面对后期敌人多的情况下非常好用。即便被敌人发现了，如果场景比较大的情况下，也可以按LB（L1）迅速躲在角落中等待下一次偷袭机会。使用够次数后还会获得相关的成就、奖杯。

◆此外将敌人旋转一圈再甩出去的技巧——WEB-CYCLONE不仅攻击力高，而且可对群体攻击，推荐尽早学会。其他一些如



帮助寻找收集品的技能也可以尽早学会。

◆玩家在大地图中执行任务时可以尽量将所能收集到的内容都拿全，在玩家来到收集品附近后首先会有声音提示，此外在冲刺范围内可以拿到的物品会提醒玩家按RB（R1）键去取得。当玩家收集到500本漫画后，最后200本的位置会出现在地图显示中，非常方便。

主线剧情攻略

本攻略以SUPER HERO难度为主

第一章 OscorpIs Your Friend

格温以“研究”的名义，带彼得参观Oscorp公司，这里由Oscorp公司负责专门研究将人类的DNA与动物结合，而蜥蜴博士——科特·康纳斯曾是这里负责这一项目的研究员。途中彼得2人遇到了阿利斯特尔博士，他是位有些自大的机器人制造专家。随后，在彼特与格温运送一位被注入病毒的人时略感不安，果然这些原本在玻璃中的狂人们开始失控，整个实验室被它们破坏、占领变成一片狼藉。

彼特不知从何时就换好了蜘蛛侠的服装，游戏开始救下格温后，便是简单的跳跃教程，在后面几个房间内还可以首次学会使用蜘蛛丝进行摆荡。在与小型机器人战斗中取得胜利后，找到格温，来到控制室按下开关，按住RB（R1）发动Web Rush寻找那堆红外线中可以落脚的地点，之后在旋转的风扇面前需要连续按B（○）键吐蜘蛛丝将风扇黏住后通过。爬管道的过程相信玩过《蝙蝠侠阿克汉姆》系列”的玩家一定觉得很熟悉。在将一群小型机械放倒后就可以回去找格温了，背着她回到之前的房间便会将门打开。由于不能将病毒释放出去，Oscorp大部分研究人员被困在了研究所内，而格温更是因为被咬到而感染，留给蜘蛛侠的时间不多了，彼特必须想办法救他们。



BOSS战 S-01



游戏的第一场BOSS战，战斗一开始需要按住RB（R1）使用WEB RUSH寻找S-01身上的弱点，之后按RB（R1）使用WEB STRIKE攻击。在其正面、左右边以及后面各有一处弱点需要在发光时发动攻击，由于BOSS会转向，所以后方的弱点需要按RT（R2）尽量快速荡或者使用WEB RUSH到身后再破坏。

BOSS的主要攻击方式为使用激光以及导弹，可以在导弹近身时按Y（△）避过，激光则破坏力比较强，最高难度被打中两次就挂了，建议以横向移动为主，期间可以按RT（R2）摆荡躲避。

第二回合BOSS使用眼前激光时便可发动WEB RUSH捕捉双眼的红色弱点，这里有连续按X（□）的QTE，注意在每连续攻击三次左右后会有躲避激光的QTE出现，如此反复拆掉双眼后，下一回合还需要连续按B（○）使用蜘蛛丝将它腿上的风扇破坏，游戏中的蜘蛛丝发射基本是自动瞄准的，玩家只要掌握大概角度连续按B（○）键即可。将全部腿破坏掉后对着面部使用WEB STRIKE即可对BOSS施展终结一击。

第二章 Escape Impossible!



画面一转，蜘蛛侠来到康纳斯博士被关的地方，最后的希望只能依靠曾经是Oscorp公司的康纳斯博士了。彼特决定带博士离开这里，展开一次越狱行动。

先爬通风口来到关押犯人的地点，从左边跳上去便可找到机关按钮。本想将博士放出来，可没想到来搅局的狱警误打误撞把其他犯人也一起放了出来。没办法，只好去收拾烂摊子。从上方的缺口上去，收拾掉下面几个犯人，走廊的战斗注意不要离扳手太近，否则会出现按Y（△）躲避时误判定成拉扳手的动作，拉下机关后使用Web Rush锁定门后的位置，在门关上前迅速飞跃过去。

失火的场景，玩家可以沿着墙爬行过去。之后会遇到黑猫——Felica hardy，显然彼特这次误放出了位危险人物，与她的交手需要等到日后。

在出口处会遇到使用枪械的敌人，和蝙蝠侠一样，蜘蛛侠同样无法按Y（△）键躲避枪械，不过蜘蛛侠胜在速度快，可以马上按LB（L1）避开。在有红外线瞄准玩家时就需要马上进入Web Rush锁定敌人，之后WEB STRIKE飞到敌人面前攻击。

在将博士带往彼得家后，蜘蛛侠需要帮博士找到研究所需要的相关资料。在那之前首先需要去安装三个信号接收装置，只要靠近电话地图中的指定三个地点，按住RB（R1）使用Web Rush锁定目标后即可。



之后前往带有星号标示（有点像美国队长的标志）的任务所在处，这里会遇到BOSS犀牛人。

TIPS 游戏将漫画收集到一定数量后便可在观赏模式中看完整的原版《蜘蛛侠》漫画。

http://ipdf8.blog.163.com

BOSS 战 犀牛人 RHINO



这算一场小型 BOSS 战，犀牛人在近距离下的震地攻击时蜘蛛侠头上会呈现红色信号，此时建议马上按 LB（L1）躲开。此战需要拉开足够距离，吸引犀牛人往写有“SWAT”的装甲车上撞，在犀牛人冲过来时会有按 Y（△）键的提示，成功躲避后犀牛会一头撞到装甲车上出现硬直，此时使用 WEB STRIKE 便可对其造成伤害，如此反复几个回合就能将它收拾掉。

第三章 In the Shadow of Evils Past

爬行阶段蜘蛛侠得知藏有 Oscorp 重要资料的箱子即将被焚毁，彼特必须抓紧时间。

前行不就便需要用到偷袭的技巧，玩家只要在敌人附近，在不被发现的情况下等他们进入紫色区域展开偷袭即可。肉搏的话，这里的敌人相对之前要稍强一些，在高难度下如果红血了可以按 LB（L1）躲在上面恢复体力。场景中的瓦斯罐道具可以用来砸晕成群的敌人，收拾掉第一批敌人来到上方后记得先把持枪的敌人收拾掉。

战斗结束后利用发光的箱子打开路，找到通风口。跟着电梯下去，再从通风口来到另外一边，这里利用旁边的通风口可以找到收藏品，顺便可以从背后偷袭掉持枪的敌人。

几场战斗结束后，蜘蛛侠在操控室找到了伪装成士兵的女记者 Whitney 她在这里试图挖掘一些隐藏内幕，其中就包括那个即将被焚毁的箱子。没聊一会儿持盾牌的敌人便会出现，使用左摇杆 +A（×）翻越盾牌后的攻击便可将其打倒。

之后在地下布满红外线的场景对付上方的机枪，玩家需要先对着它连续按 B（○）键用蜘蛛丝将机枪的视线封住，之后再使用 WEB STRIKE 瞬移过去拆掉。再次碰到 Whitney，这次她会让蜘蛛侠帮忙拍照片，将焦距调到最大，对准那个写着“Oscorp”的大箱子拍照即可。

下一个场景是一场真正的潜入战斗，这里收拾掉警卫最好的办法就是趴在墙上等敌人靠近蜘蛛侠的紫色区域后按 RB（R1）偷袭，如果被人发现了除了马上按 LB（L1）闪到上方外，还可以用 Web Rush 瞄准附近的通风口，躲在通风口里可保安全。可以的话最好提前将偷袭技巧升级，这样就可以利用 Web Rush 瞬移到敌人旁边。

下一个场景可以先利用通风口爬到持枪敌人身后偷袭，将持枪敌人解决后就可以下去与杂兵展开肉搏了。结束战斗后操作左右两个计算机，将门开启。

剧情后为了救被敌人俘虏的 Whitney，蜘蛛侠需要从上方的缺口进入内部与敌人战斗，建议下去前可以先用 Web Rush 来到对面的墙上，发动偷袭先放倒一个。

在将箱子中的资料拿出来时，会遭到敌人的袭击，这里由于敌人的火力会瞄准 Whitney，所以蜘蛛侠需要快速用 Web Rush 来到敌人面前将他们收拾掉，由于高难度下 Whitney 比较容易死，所以这个环节尽量速战速决。

在利用摆荡来到出口时会遇到持机枪的重装敌人，在其准备开枪的时候蜘蛛侠头上会出现红色信号，此时马上按 LB（L1）躲在上方，之后按 RB（R1）使用 WEB STRIKE 近身攻击即可，等他再次使用机枪时方法同上，两个回合就能收拾掉。



第四章 The thrill of the Hunt

蜘蛛侠需要帮博士取得 Vermin 的 DNA 样本，出去在旁边就能看到一个之前逃出来的精神病患者，将他抗走交给警察可以完成一个支线任务。这种支线任务在后期还会多次出现。

在进入地下水道后，建议使用摆荡前进，这样会快很多。途中可以找到一个阀门，拧开后需要在门关上前使用 Web Rush 快速通过。

在来到多分歧的场景中，蜘蛛侠会向周围释放蜘蛛丝，玩家在选择时，手柄发出震动便可确定是正确的路。本以为抓到 Vermin 了，没想到半路杀出程咬金，将它解决掉后玩家还需要回到之前的分歧场景，利用蜘蛛网再次通过震动判断走向。

注意这里的战斗场景，多数敌人必须使用连击后的 B（○）键终结技才能击倒。走到有骷髅标志的尽头，跳到上方平台展开战斗，这里的战斗由于敌人数量众多而且还有喷毒液的敌人在，需要小心应付，在红色提示出现的时候就按 LB（L1）躲在上边即可，这里有场景道具可以利用一下。战斗结束后再次拧开一个闸门，通过对面时速度要快。

过道中面对多个喷毒液的敌人时需要从上方通过，尽量不要惊动他们，否则后果不堪设想。来到出口附近便会与 Vermin 战斗

BOSS 战 Vermin



与它的第一场战斗难度不高，玩家只需使用连续攻击，在对方还击时连续按 Y（△）避开即可。几个回合后 BOSS 会跳开，消失在视线外，蜘蛛侠此时应该积极移动，按 Y（△）键连续翻滚，避免被其落下攻击砸到。等他下来再用拳脚相加，不出几个回合就能结束战斗。

好不容易快取得了 Vermin 的 DNA 样本，没想到又会有机器人来搅局，玩家需要用蜘蛛网破坏掉它们的防御层后，再按住 B（○）键使用投技破坏它们。之后从上方的通风口离开。

Vermin 出去后带领大量老鼠对纽约市造成了暴动，玩家需要顺着地面上奔走的老鼠移动，不一会儿就能找到 Vermin，跟着它进入下水道。

下去后第一件事依然是在分歧中找到震动的方位。第一个地点会有三种敌人正在混战，过去开战前不妨先用偷袭的方法解决几个，注意身上发光的机器人，需要使用蜘蛛丝连续攻击，解除其身上的防护罩后再攻击即可。

在后面的场景中由于敌人众多，且多用远程攻击，高难度下有些难度，建议直接用 Web Rush 搬场边的道具砸向敌人，之后马上按 B（○）用蜘蛛网将他们封锁。

再次回到岔路寻找震动点，这里战斗方式与之前一样，全部敌人消灭后跟着老鼠的奔跑方向走。从集装箱的缝隙进入下一战场，这里同样以利用场景道具攻击敌人为主，战斗结束后继续顺着老鼠群流窜的方向，从墙里爬出后，没走两步便会再次与 Vermin 交手。

BOSS 战 Vermin 2



对方这次各方面都不能与第一次战斗同日而语，首先其冲撞攻击需要马上按 LB（L1）躲开，其次注意他的反击。玩家在对其连续攻击的时候还需要小心成群的老鼠集合在一起时对蜘蛛侠造成伤害，在攻击 Vermin 时不能贪多，打个几下就可以按 LB（L1）先撤离一下。战斗结束后终于取得了 DNA 样本，不过没想到紧接着一场大战在等着玩家。

TIPS 改主机时间到 2012 年 8 月可以解锁蜘蛛侠的生日帽子服装。

http://ipdf8.blog.163.com

第五章 To Smash the Spider

这种飞行机械的速度十分快，玩家需要接近它们等待瞬间出现的时机提示按 RB（R1）进行攻击，在追击时需要使用 RT（R2）连续摆荡，在按 B（○）使用蜘蛛网后可以减缓它们的行动速度。飞行器的雷球命中率比较高，建议躲避时以横向摆荡为主，在其呈现紫色蓄力状态便是放大招的时候。此时一定要马上向远处摆荡或者用 Web Rush 瞄准远处的建筑躲避，否则高难度下可以直接将蜘蛛侠放倒。在对其连续攻击 4 次左右会进入最后的 QTE。

紧接着会有两架飞行器一起出现。同时面对两架在高难度下着实要困难不少，建议追击时多用 B（○）键，在按 RB（R1）发动攻击时有无敌时间，可以利用这一点躲避另外一只放的大招。在面对多颗雷球时可以试着走地面减少被打的几率。优先干掉一只以后就好办了。

由于信号接受装置被破坏，蜘蛛侠不得不试图重新安装它们。这次重新安装信号装置时可以顺便逛一逛纽约，沿路记得收集几本漫画。之后还会出现将中毒的民众送往医疗地点的支线任务。



在回到家中虽然解药已经研制成功，不过在与格温视频通话时，之前被咬的医生都出现了异状，蜘蛛侠必须抓紧时间，再次前往 Oscorp 将解药交给他们。

BOSS 战 S-02



紧接着迎接一场气势如虹的 BOSS 战，开场需要利用连续按 B（○）的蜘蛛网攻击 BOSS 身上蓝色的风扇，在 S-02 使用激光射线的一瞬间（头上会有红色提示）需要玩家马上按 LB（L1）躲避。

前半场 S-02 几乎只会使用这一种攻击方式，在将其中一边破坏掉后，下回合 S-02 会加快激光发射的频率，此回合同样需要瞄准 BOSS 左边的风扇用蜘蛛网攻击，两个蓝色风扇被摧毁后，蜘蛛侠会在平台上与 BOSS 展开决战。

开始 BOSS 会使用触手攻击，这里其实只要等蜘蛛侠头上冒红色信号后按 LB(L1) 躲开即可，同时还需要继续连续按 B(○）键使用蜘蛛网攻击器眼部。此战每回合结束都会有 QTE，内容是一样的。第二个回合 BOSS 会在地面发射横扫激光，玩家只要跳跃躲避即可，使用 RT（R2）用蜘蛛丝摆荡也可以，躲过攻击后别忘了继续用蜘蛛网攻击。第三回合则是融合了之前的两种攻击方式，没什么难度。

回到家中的彼特显然已经劳累过度，同时伴随着自己的是绝望与猜疑。不过康纳斯博士最后从彼特身上采取到了最好的样本，相信这次可以真正的救格温等人，然而就在此时格温那边遇到了大麻烦，阿里斯特尔博士命令机器人袭击了那里。

由于有干扰雷达，蜘蛛侠的电话无法显示大地图中的位置，此时玩家需要登上大楼高点，在画面中找到一根红色光柱，前往那里将干扰装置破坏即可使电话地图恢复正常。

第六章 Smythe Strikes Back!

这个入口在大楼中央部位，进入后先从天花板上用偷袭的办法将敌人一个一个吊在天花板上，之后战斗记得连续按 A（×），跳跃到盾牌敌人背后再攻击即可。

从电梯间往上爬，从天花板上将下一场景的敌人都吊起来，之后继续从电梯间往上爬，在最上方可以找到一个通风口。进入通风口后，在爬行过程中会遇到袭击，注意按 Y（△）键躲避。

来到下一个房间，由于这里的蓝色屏障只有机械可以通过，蜘蛛侠需要按 B（○）键抓住一个，往屏障后的圆形装置上砸，破坏后屏障便会消失。

面对两个重机枪敌人的时候玩家可以按 LB（L1）迅速跳开，这样敌人会进入可被偷袭状态，从天花板上过去偷袭吊起一个再对付剩下的那个就好办了。

接下来的房间要面对机枪台，直接 Web Rush 瞄准后摧毁即可。后面进入研究所的路线大家应该都熟悉了，对着风扇连续使用蜘蛛网封住后通过。后面还有两个机枪台需要对付。

找到格温等人后，没想到阿利斯特尔博士将药抢了过去，并对自己腿部进行了注射，意外的是解药非但没起作用，反而使得博士的腿痛苦不堪，从而瘫痪。果然如格温所说，不该相信康纳斯博士吗?

之后蜘蛛侠需要迅速离开这里，在后期面对多名小型机械炮轰时，蜘蛛侠需要撑到门打开为止，这里可以故意展开近战，引机械抓住蜘蛛侠发动连续按 X（□）之后挣脱的 QTE 来争取时间。门一开启就利用 Web Rush 马上离开这里。在跟着电梯往上爬的过程中还需要注意改变爬行轨道来躲避红外线。

在房间内战斗结束后从门出去，利用 Web Rush 迅速通过缺口，在充满雾的房间会与蝎子人（Scorpion）展开第一次战斗，由于只是试探性的对战，难度不高，只需注意其多种通过按 Y（△）便可躲过的反击即可，在其咆哮后会使用尾巴喷毒液横扫攻击，这招不能按 Y（△）躲避，且攻击范围很广，建议马上按 LB（L1）迅速跳开。战胜蝎子人后从缺口爬出便可离开这里。

第七章 Spidey to the Rescue

这里的潜入部分，如果之前已经学会了从天花板上同时吊起两个敌人，就再简单不过了，玩家只要从天花板爬到敌人头顶上，在不被发现的情况下两个两个的偷袭掉即可，由于场景很大，偷袭后马上按 LB（L1）退开，即使被发现了敌人也找不到你。

在操控室与研究人员联系完毕后，前往 2 楼解决两个敌人，这样大门便可开启。来到大厅中，这里有四根柱子需要蜘蛛侠到房间中依次通过破坏装置将它们降下，不过在这之前需要先解决每个房间上方的机枪台。记得每降下一根柱子就去操作电脑，开启下一个房间的屏障。至于里面的敌人建议全部使用之前提到的潜入方法解决掉，不费吹灰之力。

在开启中间的大门后需要快速破坏四个装置，这里每破坏一个就要快速按 LB（L1）退回到上面，不然会变电烤蜘蛛。之后场景中几个持枪敌人直接从天花板上利用偷袭的方法轻松搞定。对付多名持盾的敌人，最简单的办法就是直接搬场景内的物品去砸，然后迅速用蜘蛛网将他们终结。

在需要破坏两个装置的场景，战斗建议统一用从天花板上将敌人吊起来的方法即可。



■没事在这吊了好多人上去……

从缺口穿过布满红外线装置的地方，期间别忘了用 Web Rush 拆掉机枪台。

在来到研究室这里可以看到多名被困的研究人员，蜘蛛侠要操作计算机将门打开，在这之前需要解决多名看守的敌人和机枪台，最棒的办法仍然是以偷袭为主，剩下少数杂兵的时候再下去肉搏。进入研究人员所在的研究室后，多个小机器人由于有护盾在身比较难对付，可以先按 LB

http://ipdf8.blog.163.com

（L1）躲在墙上发射蜘蛛网将其中一个的防护罩打掉，再用WEB STRIKE撞击它后用投技解决，如此反复。

战斗结束后离开这里，来到一个筒形通道，由于场边有流水，不能直接爬上去，使用Web Rush视角寻找落脚点，顺着铁杆向上移动，在中间可以找到缺口，另外一个筒形建筑里也是一样。最后终于找到了格温，似乎一切都已为时已晚，就在彼特近乎绝望的时候，格温醒了过来。

虽然拯救了格温，但显然还有一大堆烂摊子需要蜘蛛侠处理。

BOSS战 蝎子人



BOSS攻击力不高，容错率较高。反复攻击后蝎子人会跳到河边用尾巴上的毒液进行扫射，由于毒液的喷射是固定上下两种轨道，玩家只需按LB（L1）躲在上面，引诱它将子弹打到上方后再下去即可躲避，躲避几次毒液后，便会有WEB STRIKE的提示将它揍回地面。BOSS的体力较多，需要耐心与其周旋。

前往码头附近将与蝎子人第二次交手，这次它可比上次厉害多了，除了需要注意按Y（△）躲闪外，出现红色信号时别忘了马上按LB（L1）躲开，好在

第8章 St.Gabriel's Bank

这里没有任务提示，玩家可以先来到大地图上标有蓝色禁止入内的场景。

前往大地图上银行标志地点，银行的入口在正面楼顶的凹槽处，在这里能看到一个风扇，破坏后便可进入银行。

这里已经被蜘蛛侠之前误放出来的黑猫Felicia占领。由于这个场景十分宽广，玩家将大厅的几个敌人偷袭掉的过程会非常简单，还是用爬天花板将他们倒吊的方法即可，被发现后就马上按LB（L1）往角落躲，与之前的战斗方法无二。这里人比较多，需要一点耐心。

在将敌人全灭后小心会有持枪的敌人突然破窗而出，赶紧LB（L1）躲回上方。之后下去拳脚解决即可，记得使用场边的道具。救下人质后去操控密码，不一会儿警方的大部队杀到，蜘蛛侠则需要前往大厅2楼的行长办公室，在右上方可以找到通风口。没想到才爬了一会儿就被敌人打了下来，这里如果已习得按住B（○）将敌人甩一圈的招式WEB-CYCLONE便可轻松搞定。

之后顺着列车前行，路上没什么太大难点，来到停车场就是与黑猫Felicia的较量。



BOSS战 Felicia

这个妹子的速度非常快，战斗开始就需要蜘蛛侠按LB（L1）急退到上方，由于黑猫闪躲迅速，即使使用WEB STRIKE也无法命中，所以玩家在上方时需要连续按B（○）发射蜘蛛丝将她困住，之后便会有攻击提示。如此反复几次便会进入第二回合。

第二回合中Felicia会在消失后躲在某个角落，她一旦发现蜘蛛侠便会瞬移继续藏起来，只有用偷袭的办法才能攻击到她。过程中不能惊动Felicia，在你看到她她没看到你的情况下便会有





按键攻击提示。建议利用Web Rush粘到墙边上慢慢搜索，这样很容易偷袭得手。反复几次便可进入最后决战，

Felicia最后一回合同样是融合了前两种战斗方式，打法与之前无二。

胜利后带着Felicia原路返回，将她送往一开始的大厅，交给警察即可。

在来到大地图后蜘蛛侠的电话又被干扰了，还得去破坏干扰装置，不过这次有三个地点，一样有红色光柱表示，不难找到。

第九章 The Spider-Slayer

回到家中康纳斯博士已被阿里斯特尔掳走，并且蜘蛛侠也遭到了其派来的飞行器袭击。



对付三架战机还是比较恶心的，把握不好场面比较乱，不过也正是因为这次敌人较多，发动撞击的时机也比较紧凑，容易掌握，通过按RT（R2）用蜘蛛丝摆荡可以连续使用WEB STRIKE，而在战机发动范围电磁攻击的时候，也可以利用攻击其他敌人的无敌时间躲过一劫。



第十章 Spider-Man no More!

阿里斯特尔将康纳斯博士抓来的目的，便是想与其联手，打造只有机器人的世界，他声称这是在救赎人类。

进入后先用偷袭的方式将四面的机枪和小型巡逻机器人都干掉，然后破坏四个装置。在下一个房间蜘蛛侠需要将这里四个出机器人的门，都连续按B（○）用蜘蛛网堵住，这里可以无视杂兵以堵门为主。

最后出现的成群机器人可以用消费后习得的技能WEB-CYCLONE，通过旋转来横扫大部分敌人。

在经过漫长的攀爬后终于找到了康纳斯博士，这里蜘蛛侠还需要面对机械敌人，使用投技把它们往被蓝色屏障保护的柱子上扔即可。

在即将救出博士之际，蜘蛛侠被阿里斯特尔偷袭，之后还失去了战斗能力。在与阿里斯特尔的机械战斗中是必败的，玩家直接上前送死即可。



蜘蛛侠被扔到一堆小机器人的场景中需要要注意，这里相当于一个迷你游戏，玩家需要避开这些机器人的红外线寻找空隙离开这里。

在大厅中调查电脑找到电话，此时蜘蛛侠的超能力有所恢复，接着用蜘蛛丝将两边的机关打开。

在逃跑过程中，后面出现追兵的情况下蜘蛛侠只能以逃跑为主，在来到右边岔路如图所示处

TIPS 游戏第一个DLC已出，内容是犀牛人、斯坦李以及旧电影服装。

http://ipdf8.blog.163.com

时，需要跳到右边的红色管子上继续前进。发现无路可走的时候需要向远处发射蜘蛛网把平台拉过来，跳过平台来到对面，到下一个地点再将平台拉回来通往对面。后期红色管子上会开始冒蒸汽，使用蜘蛛网将蒸汽堵住，沿途出现的敌人无视掉，赶紧跑。



来到充满红外装置的场景记得要快速通过，被发现了就在屋子里躲一下，注意不要惊动屋子里的小机器人，实在不行可以用蜘蛛丝把它们暂时困住，之后的场景需要避开小机器人顺着集装箱往上跳。

来到电脑前操作后发射激光发现无法击碎前面的墙壁，玩家需要到下面一层控制左右两边的电脑，一个是控制上下，一个是控制左右的，先控制后者再操作前者，将激光口对准墙面上发光的缝隙即可。接着回到上层操纵发射按钮即可破坏墙壁前往下一区域。避开这里机器人的红外线便可进入最后的逃生阶段，不断逃跑即可。

离开这里后纽约市已被病毒侵袭，变成一片火海，失去超能力的蜘蛛侠只有去找康纳斯博士。

第十一章 If This Be My Destiny

这里不得已的情况下，博士再次向自己注射了药物变成了蜥蜴人，他认为自己是最后的希望，诚然，即便格温极力阻止，这也是最后的办法。

乘直升机前往战场，在康纳斯博士的帮助下蜘蛛侠重新获得了超能力，之后他将与蜥蜴人联手作战。战斗初期敌人都是小型机器人，没什么难度，发射蜘蛛网后用投技就能搞定。将机器人全灭后会有与蜥蜴人联手打开门，之后将电池破坏掉的 QTE 环节。重复两次以后两人便会联手对抗 BOSS：阿里斯特尔 S-03。



BOSS 战 S-03

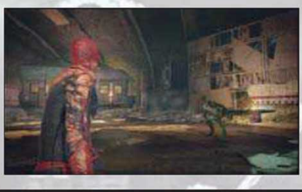
本场战斗的主力战斗方式依然是发射蜘蛛丝，对着博士连续发射一段时间后便会出现攻击提示。博士的激光发射比较规律化，多半使用横向移动和摆荡便可无伤，也有呈横 8 字形的射线需要蜘蛛侠等待机会向前走才能躲过。躲避后别忘了边向一旁横移边用蜘蛛丝射它，这场战斗看似很难，其实要熟悉 BOSS 的射线轨道便可毫发无伤，3 个回合就能结束这场战斗。



虽然战胜了阿里斯特尔，但再次变成蜥蜴人的康纳斯博士已经失去意识，蜘蛛侠必须去拯救他。

第十二章 Where Crawls the Lizard?

最后一个场景中敌人比较多，建议先用偷袭的方法排除几个，再利用场景中的道具终结剩下的，如果还有漏网之鱼即便正面较量也不会很难。当然，也可以选择避开不打。钻过墙缝看到正游在水中的 Nattie，将阀门水放掉后，站到红色管子上从缝隙中下去。



通过左右两个需要用蜘蛛网粘住的风扇，将两个里面的阀门拧开，再拧开上方的第三个阀门即可开门。前行不久便会与 Nattie 战斗。

BOSS 战 Nattie

由于在水中对他攻击无效，蜘蛛侠需要先将阀门拧开，等水位退下后便可对其造成伤害。与 Nattie 的战斗几乎无任何难度，只要注意其反击提示便可。攻击数次后它会召唤出多名杂兵，可以不理会专门将火力集中在 Nattie 身上，只需注意其他杂兵在攻击时按 Y（△）躲避即可。



经过几次钻墙爬行，蜘蛛侠找到了因为送解药而被敌人围困的格温，最高难度下这里最好的办法就是先用 Web Rush 锁定敌人附近的道具，利用道具将他们砸晕后再终结。先将 2 楼的敌人收拾掉，再搞定剩下的，敌人数量不多的情况下就肉搏，长时间不管格温的话一样会判 GAME OVER。全灭敌人后蜥蜴人便会出现，用 WEB STRIKE 攻击便可，它在逃跑后会留下不少杂兵，打法和之前那个回合一样。反复两个回合后与格温道别，蜘蛛侠便会乘坐飞行器进入最后追击蜥蜴博士的阶段。途中遭到蜥蜴博士袭击，进入最后的战场。

BOSS 战 蜥蜴博士

第一回合与蜥蜴人的较量，开始直接以正面攻击为主，途中注意按 Y（△）键躲避，头上红色信号出现时就马上按 LB（L1）跳开，与其他敌人不一样，此战蜘蛛侠即便跳到上方也不能大意，蜥蜴人会继续追击，此时需要用 Web Rush 快速落地躲避，等蜥蜴人下来后继续对其连续展开攻击。攻击一定次数后便会出现 WEB STRIKE 的提示，蜘蛛侠会将蜥蜴人用蜘蛛网暂时粘住，此时用 Web Rush 瞄准丢在那里的红色飞行器，通过按 X（□）键连打来找到里面的解药。在寻找途中蜥蜴人会过来袭击，需要通过按 Y（△）的 QTE 躲开。反复几个回合后便可找到解药。不过被博士暂时逃掉了。



穿过下水道后是与蜥蜴人的最终较量，这里玩家需要持续对蜥蜴人按 B（○）键发射蜘蛛丝将其困住，不出一段时间便可出现 WEB STRIKE 的时机，之后会是攻击后的 QTE，重复两个回合就可以结束这场战斗，非常简单。



TIPS 蜘蛛侠失去超能力后，在前往格温所在处途中居然会收到斯坦李的电话，太逗了。

http://ipdf8.blog.163.com

隐藏关卡

游戏中除了正篇外，还有两个隐藏关卡，不仅在关卡设计上不亚于正篇，在最后还有BOSS出现。两个隐藏任务在特定章节完成后会开启，在大地图上以一个蓝色禁止入内的符号出现。完成这两个关卡后还可以得到相应的成就、奖杯。

WATER TREATMENT FACILITY

这里由于被毒液侵占，地面全是毒液，蜘蛛侠需要找到阀门，拧开后放水将这里洗净。这里路线比较单一，没什么太大难点，记得用蜘蛛网将喷蒸汽的地方堵住即可。恢复电力后会遇到之前遇到过的BOSS——犀牛人。

BOSS战 犀牛人



与它的战斗这次还是走“斗牛”风格，先引诱它将中央部分的板子撞坏，这样使用Web Rush瞄准两个柱子之间便会有特殊提示，之后按RB（R1）蜘蛛侠便会在两个柱子间生成一张捕捉用的大网，之后引犀牛人往上撞便可发动反击。

TRAIN DOCKING STATION



先去操控室将火车移位，再到火车对面的车间将火车拉过去便可通过，下一个有敌人的场景可以直接上2楼，发动WEB RUSH瞄准两根电杆之间会有特殊动作提示，之后将这里通电开门。

再次来到火车对面拉开火车，再次通电后顺着电线进入新开启的门内，全灭敌人后可从旁边将阀门拉开。

下一个房间中先将如图中左上方的火车拉过来，再上去操作电脑使另外一辆转向，下去来到那辆火车对面将它也拉过去。再去操作一次电脑，就可以下去拉最后一辆火车了。

使用WEB RUSH通过布满毒液的走廊，记得用蜘蛛网将喷气的地方堵住，到房间内再次用蜘蛛网通电，原路返回前面的房间，新的门便会开启，之后面对BOSS——鬣蜥Iguana。

BOSS战 鬣蜥

这个BOSS没什么能耐，不过开始战斗它会呼叫一群杂兵，比较难对付。这里如果已经习得将敌人转一圈的投技WEB-CYCLONE就好办了，一次扔飞多个后再终结他们。注意途中如果蜘蛛侠头上有红色信号就马上按LB（L1）回退。剩下BOSS一个的时候就好办了，上去拳脚途中别忘了按Y(△)回避便可。

所有隐藏服装位置

游戏中有多套隐藏服装，其中不少需要买DLC（其中包括斯坦李的）。而以下服装则隐藏在游戏中，玩家需要找到一个蜘蛛标志，之后按LT（L2）使用照相机，将焦距对准（呈绿色）标志后拍照即可解锁服装。

Scarlet Spider(2012)



绿地公园那里，有一座供车通行的桥，在桥旁边便可找到标志。





以下服装必须将游戏时间改为2013年才能拿到。

Negative Foundation



这个位置在后面那个较矮的楼那里，从角落进去便可找到标志。





Negative Zone



在那座黑色很高的楼房顶上。





http://ipdf8.blog.163.com

Classic Black Suit



就在这个亭子的天花板上，进入亭子抬头向上拍照即可。





Big Time



在纽约广场有个透明玻璃架起的板子，在后面的玻璃上就能找到。





成就奖杯列表

成就、奖杯名	点数 / 杯种	说明
Does Everything a Spider Can	–/ 白金	取得其他所有奖杯
Gladiator	15/ 铜	完成所有 Oscorp 秘密潜入挑战(绿色药瓶标志)
A Dash of Spider	15/ 铜	完成所有支线任务 XTreme Race 挑战(直升机标志)
The Camera Loves You	15/ 铜	完成所有 XTreme Video 挑战(热气球标志)
Friendly Neighbor	15/ 铜	完成所有阻止犯罪的支线任务(蓝色拳头)
Call Interrupted	15/ 铜	在 Seeker(小型巡查机)召唤 Hunter 前干掉它
Negotiator	15/ 铜	完成所有帮助警察的支线任务(直升机标志)
Car Hopper	15/ 铜	完成所有"追车"支线任务(车子标志)
Peace of Mind	15/ 铜	支线任务将所有逃犯交给警察(蓝色人物标志)
Sanitized	15/ 铜	支线任务拯救所有被感染的人民(红色人物标志)
Sky Captain	15/ 铜	在城市中连续发动 10 次 Web–Rushes
Amazing Spider–Man	20/ 铜	解锁所有 concept art
Ultimate Spider–Man	20/ 铜	升级所有能力
Heavyweight Champion	30/ 金	击倒 1000 个敌人
Middleweight Champion	20/ 银	击倒 500 个敌人
Lightweight Champion	15/ 银	击倒 100 个敌人
The Sky Is the Limit	20/ 银	在不落地的情况下击败 S–01
Clean Victory	20/ 银	不要使用按 B(○)的蜘蛛丝，击败 Hunter
All Tied Up	15/ 银	偷袭 100 个敌人
Stick to the Plan	15/ 铜	偷袭 50 个敌人
Keep It Together	15/ 铜	使用蜘蛛丝同时固定 6 名敌人
Haymaker	10/ 铜	发动一次 Web–Rush punch
FYI I'm Spider–Man	10/ 铜	完成任意蜘蛛侠的 25 个动作
I'm on a Roll!	15/ 银	完成一个 42 连击
Journalist	15/ 铜	收集所有的音频证据
Corporate	15/ 铜	收集所有的 Oscorp 手册
Tech Savvy	15/ 铜	收集所有的 hidden Tech Pieces
Librarian	15/ 铜	收集所有杂志
On the Fly	25/ 铜	收集所有 700 本蜘蛛侠漫画
Spider–Man	100/ 金	super hero 难度通关
Vigilante	50/ 银	hero 难度通关
Peter Parker	25/ 铜	human 难度通关
Pest Control	20/ 铜	剧情中获得
Speed Bump Ahead	20/ 铜	剧情中获得
Welcome Back, Friend	30/ 银	剧情中获得
Deeply Sorry	20/ 铜	剧情中获得
Smell You Later	20/ 铜	剧情中获得
Jinxed	20/ 铜	剧情中获得
Tail? You Lose	20/ 铜	剧情中获得
Down for the Count	20/ 铜	完成隐藏支线任务后获得
Switched Off	25/ 银	剧情中获得
Apparent Defeat	20/ 铜	完成隐藏支线任务后获得
Tomorrow Is Saved	30/ 银	剧情中获得
Big Apple, Big Worm	30/ 银	剧情中获得
Siege Averted	30/ 银	剧情中获得
Beating the Odds	30/ 铜	剧情中获得
Who's the Prey?	30/ 铜	剧情中获得

难点成就、奖杯说明

The Sky Is the Limit



其实很简单，前半场只要平时多用按 RT(R2)摆荡寻找弱点即可。后半段用蜘蛛丝射它腿部风扇的环节有检查点，即便玩家在这个环节中不小心落地了，只要选择 RESTART 便可直接从后半部分开始，只要保证后半部分也不落地便可取得成就。

Haymaker

先按住 RB(R1)用 WEB RUSH 锁定一个敌人，撞过去后再连续按 X(□)攻击即可。

Clean Victory

在游戏中有三场与 HUNTER 飞行器的较量，玩家选择第 5 章一开始的那场战斗，不要用蜘蛛网，直接追着打它即可。

Sky Captain

只要在纽约市空中按住 RB(R1)，寻找成金色飞翔标志的点瞬移过去，连续走位 10 次即可。

http://ipdf8.blog.163.com



文 金馆长 美编 anubis

FIFA 12	EA		体育
多机种	FIFA 12		美版
	2011年9月27日	1～22人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：全年龄

在遥远的波兰和乌克兰，有十六支球队在为了一座象征全欧洲最高荣誉的奖杯而征战不休（虽然截止到成文之时已经只剩四条好汉了……），这就是四年一度令球迷疯狂的欧洲杯。很多人说欧洲杯的竞技水平已经超越了世界杯，这点尚无公论，但是可以肯定的是这一个月的时间是令世界各地的球迷都欣喜若狂的。

身为足球游戏界的王者，EA 怎么可能放过这么一个捞钱……啊不，为玩家服务的机会？于是就有了这个顺应潮流的 2012 欧洲杯 DLC，售价为 1800MSP/19.99 美元，各位，是时候创造属于我们自己的欧洲杯了！

这个 DLC 的系统较之《FIFA 12》本体并无变化，所以下面不再赘述，这篇文章主要给大家介绍属于这个 DLC 的一些新的模式。另外会介绍一些获得追加成就 / 奖杯的方法。

UEFA EURO2012 POLAND-UKRAINE

核心模式：UEFA EURO 2012

这个模式就是一场对欧洲杯的真实模拟。分组形势、参赛阵容、赛程都是完全按照本届欧洲杯的设定来的。这个模式的玩法和传统的杯赛模式没有什么不同，获得成就 / 奖杯的条件也仅仅是赢得欧洲杯即可，难度不限，所以获得成就 / 奖杯也可以说是毫无难度的。

除非是毫无足球游戏基础的玩家，不然可以说拿下单机的欧洲杯是水到渠成的事情。但是成就 / 奖杯中还要求要获得在线欧洲杯模式的冠军，应该来说比起之前《FIFA 2010 南非世界杯》还是要简单了不少，因为欧洲杯只有 16 个队伍……如果请朋友一起刷的话只需要找到 15 个人，比之前少了一半。如果想自力拿到这个成就 / 奖杯的话就需要磨练技术了。选球队也有一定讲究。线上模式最强的球队是西班牙、德国、荷兰、意大利这种攻守比较均衡，可以缩回来慢慢打的球队。葡萄牙这种有明显缺陷的球队最好不要选，否则你很难和比你强的对手周旋。小组赛三场比赛不用都拿下，保证出线即可，进了淘汰赛之后要立足防守先保不败，如果能顽强地拼 120 分钟，进了点球决战就至少有 50% 的胜率，在网上永远都有比你强的高手，硬拼肯定是拼不过的，要讲策略。





本模式涉及到的成就/奖杯		
名称	点数/杯种	说明
Creating History Together	30点/铜杯	以两人以上在同一队合作的方式赢得一届欧洲杯（必须六场比赛都是两人以上合作）
We Are The Champions	20点/铜杯	获得欧洲杯冠军
Glory Moment	30点/铜杯	获得线上欧洲杯冠军

http://ipdf8.blog.163.com

成就奖杯大户：远征模式

远征模式（Expedition）是这次DLC中分量最重、涉及成就奖杯最多的一个模式。令人怀疑其实欧洲杯模式只是远征模式的一个附属品。或者说整个欧洲杯DLC就是为了推出这个模式的一个幌子。该模式比较接近NDS版《胜利十一人》的世界之旅模式，不过要复杂一些。而且这个模式涉及到整个《FIFA 12》中最耗时间的一个成就/奖杯Collector，想完美本作的玩家也需要精研这个模式才行。另外插一句嘴，如果《FIFA 13》中加入了这个模式，请不要太过惊讶。

来吧，让我们起步，远征欧洲！





第一步：创建队伍

我们的第一个目的是选一个现实中的球员做队长。建议选择一个出色的门将，因为一个好门将是非常难以获得的，虽然在后面的游戏过程中我们可以获取强力球员强化球队，但是很难获得门将位置的球员，所以干脆就选一个好门将不用换了。

之后是设定球衣外形等等细节，这里不再赘述。第三步是设定阵容，可以看看目前我们这个能力平均值在及格线以下的惨淡阵容……最后要确定的是分组，如果大家打算拿全相关成就/奖杯的话，初期的分组并不是太重要。如果对实力有自信的话可以选D组，初期干掉卢森堡之后可以打罗马尼亚（Romania），很容易凹到能力不低的实用球员。



第二步：开始比赛——征服欧洲！

这个模式中有一条贯穿欧洲的路线图，初期只能选择一个出发点，打败位于出发点的球队才能继续前进（基本上是圣马力诺、卢森堡等等连国足也未必踢得赢的鱼腩球队），我们要做的就是挑战路线图上的点，不断开启新的路线，最后击败所有的欧洲球队。最开始我们只能打你选择的分组中最弱的球队，获胜后就可以开启一条或者数条不同的路线，然后继续挑战新的路线上出现的球队，再继续前进。如果击败了位于本小组边缘区域的球队，就可以选择进入另一个小组挑战其他小组的球队。

比赛的过程就相当于一场友谊赛，赛后体力自动回满，比赛获胜后除了能够开启新的路线之外还能随机获得一名对手球队的队员，这也是该模式中唯一能够让球队变强的办法。不过由于是随机获得，有可能新获得的球员能力还不如我们以前的球员，这时候就可以按START键拒绝这名球员入队。如果选择让新球员假如的话就会进入阵型调整界面。

比赛胜利后还会获得一块该国家的马赛克（Mosaic），每个国家都不止一块马赛克，点选该国家后该国家国名下面会出现一个黄色的槽，通过这个槽可以知道已经获得了该国家多少块马赛克，同时按START键还可以进入马赛克收集图鉴，通过这里也可以查看还差什么种类的马赛克。

获得全部马赛克在游戏中不会获得任何奖励，但是这些马赛克涉及到整个《FIFA 12》中最耗时间的一个成就/奖杯Collector，成就/奖杯的要求是收集齐全部的马赛克，没有任何投机取巧的方式，只能一个队一个队地刷。该模式总体难度是越玩越简单的，到后期强力球员多了之后你会发现所谓的欧洲豪门其实还是很脆弱的。

本模式涉及到的成就/奖杯		
名称	点数/杯种	说明
Expeditionary Nature	40点/银杯	击败该模式中出现的所有国家队
On All Fronts	10点/铜杯	每个小组都击败过一支球队
One Down	10点/铜杯	击败某个小组的全部队伍
National Pride	10点/铜杯	该模式中，首发11人全部来自同一个国家的情况下赢得一场比赛，最简单的办法是初期刷11遍罗马尼亚，球队实力也上去了，成就/奖杯也拿到了。
Collector	50点/银杯	收集齐所有的马赛克





其余成就/奖杯拾遗

玩过了前面两个模式的话，剩下的成就/奖杯就只有两个了。其中一个是“My Euro”，达成条件是在欧洲杯模式中的所有比赛模式赢一场，很多玩家可能会漏掉网战赢一场这个条件（也是很多人向我们抱怨“本作有成就/奖杯BUG”的原因）。

另一个成就/奖杯同样简单得很：“Make It Possible”要求我们完成一个挑战（Challenge）模式的任务，这个模式需要联网，不过由于成就/奖杯只要求完成“一个”挑战，所以几乎可以算是白送你10点/铜杯了。

由于有着最耗时间的Collector和最考验水平的Glory Moment，本DLC的成就/奖杯难度不低。不过相对来说，没有什么考验人品的地方，算是聊有慰藉吧。其实只要你的实力足以搞定线上欧洲杯，那全成就/奖杯可以说是水到渠成的事情。



http://ipdf8.blog.163.com

软硬兼施 SP

HARDWARE&SOFTWARE



栏目主持：纱迦

任天堂抢在白色 PSV 发售前公布了 3DS LL，不得不说这个昔日掌机王者对于 PSV 真是百般“照顾”。而且最近 Capcom 又公布了大量《怪物猎人 4》的情报，甚至连发售日也公布了：2013 年春。不得不说，以上举动真是让那些至今还奢望在 PSV 上玩到《怪物猎人》的玩家绝望了。目前看来 PSV 在日本方面是很难找到助力了，还是寄希望于《COD》和《刺客信条》吧！

市场风向标 MARKET OVERVIEW

本期重点提示

★晶莹白PSV已于亚洲地区发售，价格合理

★3DS LL/XL公布，屏幕变大，续航力提升

价格行情

——提供最佳购机方案

PSV 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV主机（港版黑色，Wi-Fi）	1700元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	248元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1998元
近期推荐购入指数		8



▲晶莹白PSV已全面到货。

备注：主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、电源及电源线一套。

点评：得益于本月《潜龙谍影 高清合辑》和《抵抗 燃烧天空》的发售，PSV 的销量又有了不少提高，选择 PSV 的玩家也越来越多，《潜龙谍影 高清合辑》更是成为了 PSV 近期最热销的游戏之一，港版现货售价在 250 元左右。作为近期购机的首选游戏，搭配主机也不到 2000 元，非常划算。而备受瞩目的晶莹白 PSV，也在 6 月 29 日正式在内地到货，现在港版 Wi-Fi 版的价格只有 1950 元，期待已久的玩家可以直接到当地的电玩店去选购。如果觉得主机水分有些多可以再多等一阵子，以现在未破解主机的“脱水”速度来看，白色 PSV 降到黑色的价格最多也就一个月的时间，不准备当“冤大头”的玩家完全可以等其跌至合理价位再出手。

主机及主要周边参考价格	
PSV主机（港版黑色，Wi-Fi）	1700元
PSV主机（港版黑色，3G/Wi-Fi）	2080元
PSV主机（港版白色，Wi-Fi）	1950元
PSP-3000主机（6.60系统，钢琴黑）	950元
PSP-E1000主机（6.60系统，哑光黑）	900元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSP-3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
4GB索尼原装PSV记忆卡	158元
8GB索尼原装PSV记忆卡	248元
16GB索尼原装PSV记忆卡	368元
32GB索尼原装PSV记忆卡	588元
8GB极速HX组棒	58元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	108元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
北通中国风保护胶套-PSP厚硅胶套	58元
北通中国风晶透水晶盒-PSP保护水晶盒	48元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通魔方炫音	108元

3DS 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	3DS主机（日版白）	1150元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	R4i Gold Plus	88元
SD/TF卡	金士顿 8GB microSD卡（行货）	48元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
保护壳	3DS组装EVA硬包	38元
总计		1410元
近期推荐购入指数		6

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：本月最为瞩目的消息无疑就是 3DS 的改版机型 3DS LL/XL 公布了。这次的任天堂依然延续了以往的作风，一边辟谣一边暗自筹划新机型的发布，只不过这次躲开了盛大的 E3 展会，而是选择了自家的北美直面会上进行公布。新机型的主要改进在屏幕大小和续航时间上。上屏幕从原先的 3.58 英寸增大至 4.88 英寸，下屏幕从 3.02 英寸增大至 4.18 英寸，由此 3DS LL/XL 的可视面积也提高了约 90%，非常震撼。而屏幕变大、机身变大带来的好处就是电池容量也会变大，新版的 3DSLL/XL 在续航时间上稍有提升，游戏时间已经增至 3.5 小时到 6.5 小时，比 3DS 主机提升了约半小时的时间。新机型的发售时间，日版的 3DS LL 定在了 7 月 28 日，售价为 18900 日元，折合人民币约 1505 元，而美版的 3DS XL 则会稍晚一些，将在 8 月 19 日上市，不过售价稍低，只有 199.99 美元，折合人民币约 1270 元。需要注意的是日版和欧版的 3DS LL 因控制成本需要，包装内并没有主机充电器，需要再另外单独购买，美版的 3DS XL 则附带充电器。如果以前有 3DS 的玩家可以使用 3DS 充电器，两者通用。除此之外，3DS LL/XL 附赠的 SD 卡容量也由原先的 2GB 增大到了 4GB，玩家在购机时需要留意一下，预计 SD 卡还会直接附赠在机器卡槽中，玩家在试机时可以看到。

国内的 3DS 市场现在受到 3DS LL/XL 发布的影响，日版、美版主机的价格已经跌至谷底，不过销售的数量依然在逐渐减少，大部分玩家还是准备直接入手新版机型，建议近期准备购机的玩



▲新机型3DS LL/XL还改善了3DS的压屏、收集指纹、HOME按键缺乏手感等问题。

http://ipdf8.blog.163.com

家也直接选择新版的3DS LL/XL。至于一些玩家关心新机型的画面效果问题，因为新的3D屏幕技术更加成熟，所以新机型的3D视觉体验和2D画面比起现有的3DS来说都要更优秀一些，而且根据外媒的实际测试，3DS LL/XL也并没有因屏幕变大、像素不变而发生画面质量下降的问题，甚至仔细观察还有所提高，画质更加圆滑，像是使用了线性过滤技术，算是非常的厚道。另外3DS LL/XL自带的1:1像素模式还解决3DS时代遗留的玩NDS游戏屏幕比例不正常的问题，现在的3DS LL/XL可以直接完美显示NDS游戏，这对烧录卡玩家来说也是个好事情。总体上说，新玩家现在可以放弃关注3DS，把目光聚焦在3DS LL上了。

主机及主要周边参考价格	
3DS主机（日版）	1150元
3DS主机（美版）	1130元
3DS LL/XL主机预订售价	1600元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
SCDS TWO全球版	218元
EZ5i简装版	98元
M3i Zero全球版	128元
R4i Gold Plus	88元
金士顿 8GB TF卡（行货）	48元
金士顿 16GB TF卡（行货）	88元

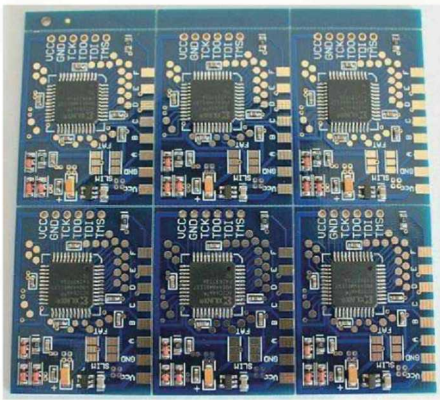
主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机（港版，4GB）	1400元
X360 Slim主机（港版，250GB）	1980元
X360 Slim主机（港版，4GB，Kinect套装）	2080元
X360 Slim主机（欧版，4GB，脉冲破解）	2550元
X360 Slim主机（欧版，4GB，Kinect套装，脉冲破解）	3250元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通阿修罗360震动手柄	149元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通VGA高清线	68元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 Slim主机（欧版，4GB脉冲破解）	2600元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2689元
近期推荐购入指数		8

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：价格稳定了将近一个月的破解版X360 Slim主机在月底又有了小幅的价格下挫，不过并未跌破2500元的价格底线，目前双破解的主流价位主要还是在大概在2500～2800元之间，个别商家会同捆体感销售，价格一般在3000元以上。而港版的4GB版未破解主机，或许是受到了传言中X720仅有299美元售价的影响，现在国内的市场价格已经统统跌至1500元以下，有的地方甚至1300元出头就可以买到。现在破解和非破解之间虽然相差1000多元，但破解主机限于货源稀有，暂时还无法像以前一样跌破2000元大关，所以现今破解主机基本已是底价。建议资金充裕且对自制系统有兴趣的玩家，选择破解主机，如果想上LIVE联机或者是成就犯则应该直接选择未破解主机，现在很多商家也加赠正版游戏套装，几款游戏加上主机只有2000多元，很是划算。当然，对于之前已经有主机，且有动手能力的玩家，想尝试刷自制系统，可以上网搜寻直读芯片，价格在30～50元之间，不过加装直读需要拆机，最好还是谨慎出手。如果想买直读到外面去改机，最好提前咨询好价格和问题，以免发生不愉快的事情。



◀对于有动手能力的玩家来说，可以上网直接购买Matrix Glitcher芯片，价格不过几十元。

市场报价信息更新截至2012年6月30日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

北通原生铜苹果USB数据线(DOCK版)测评报告

本次要向大家推荐的是北通的新产品，苹果USB数据线（DOCK版）。在iPhone系列已经成为“街机”的今天，DOCK接口这种独特的设计恐怕也早已为广大用户们所熟知。和iOS系统一样，这个接口是不对外兼容的，所以苹果的数据线不能够用于其他品牌的手机，反过来，其他手机的数据线也无法用在苹果的产品上。如果你是一个只有一台iPhone的新用户，那么你手上应该会有一根手机自带的DOCK接口数据线，那么，为什么你还需要一条北通原生铜苹果USB数据线（DOCK版）？下面就让我们来告诉你。



▲全镀金接口高品质一目了然。

产品数据



▲北通原生铜苹果USB数据线(DOCK版)与某品牌数据线长度对比。

- **产品名称：北通原生铜苹果USB数据线(DOCK版)**
- **产品类别：高速数据线**
- **对应平台：苹果系列iPhone/iPad/iPod/iTouch等**
- **产品编号：BTP-5310T**
- **产品颜色：白色，黑色**
- **接口规格：USB＋DOCK**

测评

虽然这么说有点惭愧，但笔者自己还没有进入智能手机时代，用的还是老旧的诺基亚2228。不过今年在女朋友生日时送了她一台iPhone 4S当做礼物，没想到她高兴归高兴，对于移动设备的功能是一窍不通，上个微博都要我教，而我这个原本碰都没碰过智能手机的“原始人”也只好现学现卖，翻着说明书半推半就地进入了智能机时代。这次一把北通原生铜苹果USB数据线（DOCK版）拿回家，就被女友抢走，死活不肯还回来。仔细一问，才知道她其实每天都被iPhone自带的数据线折腾得很烦，首先是因为她对于智能手机不在行，使用习惯不太好，经常开着一堆应用忘了关，所以iPhone经常还没半天就开始低电，为了保证使用只能随身带着数据线，但是女孩子的包包里面本来东西就多，有的时候想找数据线半天找不到。二来她在公司的主机是放在桌子下方，连多用插座也是隐藏在办公桌的角落里，标配数据线只有50厘米长，害得她没办法一边充电一边用，低电的时候只好充一阵子用一阵子。综上所述，她需要的是一条能够长驻在办公室，能够想用的时候就能随时用，而且长度必须足够延伸到她办公桌上的数据线。



显然，北通原生铜苹果USB数据线（DOCK版）完全符合她的需要，所以我就当做顺水人情，把数据线送给了女友，自己再重新买了一条，一来是用作测评，二来是用于更换家里原装数据线，毕竟只有50厘米的数据线不但在女友办公室用起来不方便，连在家里用起来都不舒服。在换上了北通原生铜苹果USB数据线（DOCK版）后，使用体验大有改善。



结论

一条优质的数据线对于iPhone的使用感觉改善有多大？使用了北通原生铜苹果USB数据线（DOCK版）后，笔者可谓深有体会。更令我感到高兴的是，它在充电速度和数据传输速度方面的表现也优于市面上的其他同类产品，用起来十分爽快。

http://ipdf8.blog.163.com

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

随着 3DS LL 的公布，任天堂掌机大家庭又增添了一位有份量的成员，加上《怪物猎人 4》新消息的震撼公布，对于 3DS 玩家们来说最近真是喜事连连。说回正题，本期 3DS 应援团，我们将为大家带来《口袋妖怪 AR 搜索者》的简单游戏介绍，这款小品游戏能够跟《口袋妖怪 黑·白 2》联动，各位“口袋迷”们在努力抓神兽时也可以用这款作品来放松一下。同时，本次 eShop 下载内容推荐还为各位玩家带来了两款有助于学习日语的软件，各位有志于提高自己日语阅读能力的玩家一定不要错过哦。

开店1周年感谢祭 6月29—7月5第二弹

伴随着 3DS 的 eShop 开店 1 周年，任天堂将几款在网店中大受玩家们好评的游戏降价了 20%。不过可惜的是每次降价只有短短一周的时间，这次的第二弹中共有 5 款佳作出现，让我们一起来看看吧。



◀《スーパーマリオブラザーズ》，FC经典游戏超级马里奥，原价500日元，现价格400日元。



◀《いきものづくり クリエイトーイ》，3DS小游戏神作，利用自己画出的角色进行游戏，原价格760日元，现价格560日元。

▼《引く押ス》，活用3D的解密游戏，改变视角就可以改变世界。原价700日元，现价560日元。





◀《ひゅ－ストン》，向井内扔石头并躲过障碍物的3DS小游戏，以速度感和3D效果著称。原价500日元，现价400日元。

▶《ザ·ロ－リング·ウエスタン》，大受好评的动作类游戏，3D 效果和动作感十足，原价 1000 日元，现价 800 日元。



《口袋妖怪AR搜索者》游戏介绍

原名	ポケモンARサ－チャ－
价格	300日元
发售日	6月23日
推荐度	★★★★★

伴随着 6 月 23 日一同到来的不仅仅是《口袋妖怪 黑·白 2》，在 3DS 的 eShop 中一同到来的还有这款小游戏《口袋妖怪 AR 搜索者》。因为本作可以和《黑·白 2》联动的原因，所以在此为各位玩家介绍一下。

游戏系统

游戏的舞台是出现在现实世界与虚拟世界之间的“梦之狭间”之中，在这里玩家利用“AR 搜索器”（3DS 的照相机和陀螺仪功能）射击在屏幕中出现的云彩，以获得各种各样的道具。云彩分为“粉色”与“黑色”两种，射击粉色云彩会出现“梦珠”，“梦珠”用于提升游戏中装备的等级，也用于购买游戏中的一些特殊道具。射击黑色的云彩则有一定几率出现一个光球，光球会不停地到处移动，玩家需要追着其射击，并将屏幕左上方的蓄槽填满即可获得精灵或者道具的奖励，而获得的精灵和道具还可以通过与《黑·白 2》的联动传送到游戏中进行使用。

装备道具

游戏中的装备和道具可以使用“梦珠”来进行强化和购买，玩家的装备共有 3 种分别为 :**ビ－ム**（光枪）、**エネルギ－**（时间）、**サ－チ**（探索）。装备利用“梦珠”强化之后，就会提升自身的能力，例如 :光枪会提升命中时的威力，探索会让地图中的云彩上限数量变得更多等等。所以建议玩家们在游戏中优先强化装备以便更好的进行游戏。同样道具也是分为 3 种 :**ひきよせフィルタ**（可以将光球固定住）、**からまりフィルタ**（使被捕获的光球行动变慢）、**スペアエネルギ－**（增加捕获时间）。这些道具只有在捕获光球和神兽时才会发挥作用，由于游戏的难度并不高，所以建议玩家们只在捕获神兽时使用。





心得与补充

1. 云彩是随着现实时间的流逝而出现的，一朵云彩出现的时间大概在 5 分钟左右，玩家也可以通过修改时间来刷云彩。而且每次使用 5 枚金币可以让云彩达到目前上限值。

2. “梦珠”可以进行连击，只要在其消失前快速命中所有珠子就会发动连击状态，命中最后一颗后会继续出现 3 颗，以此类推，这样就可以让云彩发挥最大的功效。

3. 普通的精灵最多只能抓 6 只，超过上限就只能选择其中一只替换掉，而道具只要是同一种类的就可以复数存放，所以记得优先保留稀有道具。

4. 最后，如果各位口袋迷们想让自己的《口袋妖怪 黑·白 2》中的图鉴更加完美的话，本软件就是必不可少的。还等什么呢? 赶快去 eShop 购买吧!

http://ipdf8.blog.163.com

eShop下载推荐（学习日语篇）

一年一度的高考和中考都结束了，不知道各位刚经历了大考之后的玩家们在这个暑假有没有打算学习日语的想法呢？本次下载推荐为玩家们带来了2款利用3DS学习日语的小软件，各位对日语感兴趣的玩家千万不要错过。

明镜国语乐引辞典

明镜国语乐引辞典	
售价	800日元
推荐度	★★★★☆





说它是一款小软件可能真的有些对不起它，因为这款《明镜国语乐引词典》是一款真正的日语词典。该字典中收录了大约70000个词语并对词语做了详细的解释，其中包含了片假名单词，专门单词，新式单词等等，而且如果有不会读的“汉字单词”，可以利用字典的手写功能直接将汉字写上去进行查找，从而快速的查阅单词的读音，在这点上对于正在学习日语的玩家十分实用。只可惜，字典只对应日语单词的解释，并没有日语翻译中文的功能，所以对于初学者来说，使用起来稍微有些困难，推荐各位已经能够熟练运用日语的玩家们作为随身的日语查询工具来使用。

写真单词本

书いて覚える　写真单语帐	
售价	200日元
推荐度	★★★☆☆





想必各位玩家都用过单词本来记忆单词，正面写上单词再在背面写上单词的发音，无论在什么时候都可以拿出来看看，随身携带特别方便。不过大家有没有想过利用3DS的照相功能来实现单词本呢？这款《写真单词本》就可以轻易地实现大家的想法。进入软件后利用相机功能将书上的单词拍下来，然后可以用软件中的图片修改将单词的发音遮挡住，随后再将正确的答案输入到屏幕下方的文字框中，这样，一张单词卡就制作完成了。软件一共可以制作10本单词本，每本是30张卡片。根据玩家的需求可以任意修改，而且还可以进行考试测验等功能。无论是初学日语的玩家还是日语十分熟练的玩家都可以使用它进行单词记忆，可以说是使用度极高。



《新 LOVE PLUS》1.1补丁

相信让无数入手了《新 LOVE PLUS》的玩家们最头疼的事情就是游戏中那数不清楚的BUG了。在玩家们苦等数月后KONAMI官方终于通过EShop放出了本作的第一个修正补丁，更详细的内容和后续补丁请拜访游戏官网（http://www.konami.jp/osirase/newloveplus/）查询。

在3DS主界面点击“L&R键”呼出相机，点击下屏左侧的“QR键”，对着书中的“QR码”扫描即可直接进入eShop商店中下载该补丁；

补丁下载完成后，进入游戏会发现在主界面多了一个“更新手デ－タ確認”的选项，点击进入后即可自动更新，更新完毕后下屏的右上角会出现“1.1”的字样，这样就代表成功安装了补丁。

改善内容：短信以及电话的读取方式变快、触摸方式改变、读盘速度加快、“男友力”上升幅度增加、TODO任务改善。

3DS近期新游戏推荐

世界树迷宫4:传承的巨神

售价	6279日元
发售日	2012年7月5日

《世界树迷宫4：传承的巨神》是探索类型RPG《世界树迷宫》系列的正统续作，该游戏以极度困难的游戏模式和进行绘制地图探索迷宫而著称。玩家们可以将各种各样的职业组成五人一组的小团队，然后在3D化的世界树中进行探索。在探索的过程中，玩家们不仅会遇到很多实力强劲的怪物，还有迷宫中各种各样的陷阱在等待着玩家，而下屏的地图绘制也是该系列的精髓。

本作相比前作增加了许多全新的“上阶”职业，例如：兽武士、方阵师等等，而且强力的怪物也会在迷宫中首次进行外观实体化，玩家能够直接观察到他们的外形，也能够得知属于它们的独特生态。本作为了照顾系列的新玩家，让玩家更好的进行游戏，新增了“カジュアルモ－ド”（Casual）这个模式。在该模式下，即使是第一次购买本作的玩家也可以安心地进行游戏。本作在3DS的擦肩模式下，相互擦肩的玩家队伍会在公会中得到能力提升，从而提升在游戏中的公会声望。而且在该模式下还可以和擦肩的玩家相互交换在迷宫中得到的秘宝。



特别要说的是游戏的试玩版已经登陆eShop的试玩区让玩家们免费下载了，在试玩版中玩家们可以玩到游戏的序章并探索第一个迷宫“碧照ノ树海”，队伍中的角色等级最高也可以提升到10级，而且自由度非常高。试玩版的总试玩次数是30次，所以玩家们不用担心试玩次数过少而不能玩的尽兴。重要的是试玩版中的游戏存档是可以直接继承到正式版中让玩家们继续游戏的，所以值得没有接触过“世界树系列”的玩家们下载下来试一试。

http://ipdf8.blog.163.com

多边共享



最强横版过关游戏终极版

金馆长 提供

多边趣闻

大家可能记得本刊很久以前介绍过的《怒之铁拳》西班牙炸弹组重制版，当时在国内也掀起了一阵下载小高潮，但是其实西班牙组在推出重制版之后还在不停地对游戏进行着改进，终于在 2011 年推出了终极版，V5.0。

5.0 版和原来的版本有很大不同，首先是人物进行了调整，这次所有的人物都需要在商店里买，包括原来《怒之铁拳 3》中出现的袋鼠、变态船长 ASH、武道家 Shiva 以及原来《怒之铁拳 3》第二关的守关 BOSS 女忍者、鞭子女杂兵等人。每个角色的二星和三星动作（跑动中按攻击键）也经过了重新设计，另外给很多没有二星和三星动作的角色添加了这些动作（比如 MAX 和那些敌方角色），壮汉 MAX 的二星动作为移动投技，但是只有把握好距离才能让最后一下扑击命中造成巨大伤害；而机器人老头 ZAN 的动作由直接简单复制一星动作变成了电爪冲击，还能在攻击中调整前进路线。很多角色的武器特技也进行了调整，比如在原作中 ZAN 使用任何武器，武器特技都是固定的光球攻击在本作里都变成新的动作。

前面提到了人物可以在商店中购买，商店中还可以购买新模式和各种作弊功能（比如默认开启三星模式或者无限命等等）。新加入的模式包括对战、生存模式、BOSS RUSH、限定条件的挑战模式以及休闲用的打排球模式，都非常有意思，值得投入时间。

游戏中还可以调整游戏性能，比如回避和翻滚等等，总之，强烈向喜欢玩横版过关游戏的玩家推荐。



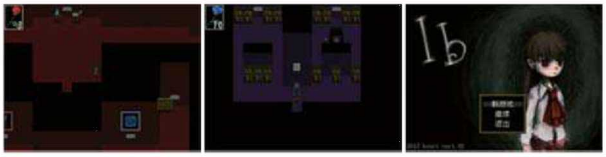
IB恐怖美术馆

宇宙人 提供

多边趣闻

《IB》是今年四月份在 PC 平台上推出的一款小制作的解谜类恐怖游戏，在日本风靡一时引起广大玩家的喜爱以及热议。游戏主要讲述了，女主角 9 岁的小女孩 IB（读作 eva，日文写作**イヴ**），与双亲一同到美术馆去参观。在 IB 入神的观看各种奇妙的美术作品时，突然发现周围其他在美术馆的人突然消失了，父母也不见了踪影。正当 IB 惊慌失措四处寻找的时候，美术馆内突然发生了诡异而可怕的异变。游戏内容很简单，玩家需要操作 IB 在异变的美术馆内躲过重重机关寻找各种道具解开相应的谜题从而继续前进寻找离开美术馆的出路。游戏晦暗的风格以及各种诡异的画面给游戏提供了恐怖紧张的气氛，再加上恰当好处背景音乐以及音效，气氛营造上不得不说是恐怖游戏中相当不俗的作品。本游戏的剧情也是一大亮点，在游戏中 IB 首先会独自在恐怖的环境下解开一个个谜题一路向前之后还会遇到青年男子 GARRY 和黄发女孩 MARY，与他们一同想办法逃出这恐怖美术馆。而游戏的结局也跟三人之间的好感度有密切关系，根据好感度和故事事件触发不同一共有五种不同的结局。游戏的总流程并不长很快就可以全剧情通关了。

这部经典作品在国内爱好者的热情下于上月推出了中文汉化版。汉化作者更是多番联系了原作者 Kouri，对游戏内的剧情文字以及含义进行了请教，让汉化版达到更完美的境地。对恐怖 AVG 类游戏感兴趣的朋友不妨试一下。



绝不动摇角色人气的RPG——传说系列第六届人气投票结果出炉

洛克 提供

多边趣闻



2012 年 6 月 2 日、3 日于日本横滨 Arena 举办的传说祭见面会上，不仅仅公布了万众瞩目的新作，更是公开了最新一轮传说系列人气投票结果。综合人气榜依然由《薄暮传说》的主角尤利・罗威尔荣获第一，尤利至今已是三连冠，紧接在后的是拥有不败人气的《宿命传说》角色里昂・马格纳斯，上一届才进榜的《圣恩传说》主角阿斯贝尔这次守住了第三名的位置。去年在 3DS 上威风了一把的《深渊传说》主角兼亲善大使卢克・冯・法布雷也守住了第四位的名次。上一届险些跌出前十的《仙乐传说》泽洛斯这次力压与他同作品的主角罗伊德获得了第七名，后者则是第八名，《薄暮传说》傲娇法师丽塔降到了第九名。新作《无尽传说》的角色也有上榜，艾尔文第五名、蜜拉第六名、裘德第十名。在“理想的弟弟 / 妹妹”单元里《无尽传说》的艾莉泽荣登榜首，理想搭档单元和吉祥物单元依然是《薄暮传说》占据最高人气，分别由尤利 & 弗林组合与拉彼德实现上一届以来的二连霸。顺便一提的是，作为特别来宾的置鲇龙太郎也参加了人气投票环节，而他所演绎的《无尽传说》角色盖亚斯为第 29 名。



http://ipdf8.blog.163.com

育碧Uplay官网人偶更新

多边趣闻

铃 提供

育碧的Uplay系统自上线以来一直得到玩家的好评，Uplay点数的获得类似于成就和奖杯系统，购买了支持Uplay系统的游戏后，只要完成相应的解锁条件即可获得对应的Uplay点数。玩家可以利用Uplay网络，结识志同道合的好友，装扮自己的虚拟形象，还可以用Uplay点数的回馈来换取奖励，正如育碧总裁Yves Guillemot所说的那样“你玩得越多，你获得的免费回报就更多”。



最近Uplay的官网上更新了玩家形象的虚拟人偶，他们都是最近风头正劲的人物，除了已有的埃泰尔、Ezio、疯兔之外，又新增加了《刺客信条Ⅲ》中的康纳，还有山姆·费舍尔在《分裂细胞 黑名单》中的新造型等等。除了能选择人偶的动作和造型外，部分角色还支持一定程度的自定义。做好的虚拟人偶不仅能在Uplay官网使用，还可以以图片的形式下载下来保存到电脑里，只要你想，在任何场合都能用来当做头像使用。如果你对育碧E3展的表现很满意，那就赶快行动吧！趁着许多大作还未发售，现在成为育碧的粉丝还不迟哦！www.uplay.com


■《孤岛惊魂3》中的Vaas。



偶像大师 7周年纪念LIVE

多边趣闻

九兵卫 提供



6月23日、24日两天，NBGI在横滨Arena举办了“偶像大师7周年纪念LIVE”，这是《偶像大师》史上最隆重的一场演出，超过3万名的观众到场，而游戏中所有偶像的声优以及制作人也悉数登上舞台，并以精彩的表演和所有FANS度过了最难忘的两天时光。

虽然这并不是该系列的第一场LIVE，但去年动画版《偶像大师》以及PS3版游戏的发售无疑在很大程度上带动了更高的人气。演唱会开始前，NBGI在会场设置了特别贩卖区，一些狂热的FANS甚至早上天未亮就开始排队，而为了让更多的人能同时欣赏到这场演出，主办方在日本全国50多所电影院开设了同步直播的分会场，即便无法前往横滨Arena，FANS也可以在就近的电影院同步观看演出，非常方便。



演出举办的同时，PSP版《偶像大师》新作一举公布，这也是个振奋人心的消息。







丧尸行星+丧尸行星2（Zombotron + Zombotron 2）

多边趣闻

稀饭 提供

《丧尸行星》和《丧尸行星2》都是率先在Armor Games登场的Flash小游戏，在这个游戏类型标新立异的领域里，使用动作冒险这个游戏类型的《丧尸行星》算得上是个古典的异类，不过其实游戏本身大胆地吸收了不少其他类型作品的优点加以利用，使得游戏的乐趣超越了简单的开枪打怪物范畴，变得妙趣横生。例如游戏中玩家要面对的是欧美游戏中最经典的敌人：丧尸，他们行动虽快，但智力低下，玩家可以巧妙地将他们引到有高低落差处将他们困住然后一一爆头，又或者干脆摔死。游戏中加入了物理引擎，所以玩家推动重物并使其砸到敌人身上时会造成伤害，很多环境元素也会受到重力影响，这种影响既有对玩家有利的，也有反过来造成麻烦的。游戏的主旨很简单，就是一边杀敌并收集他们掉落的金币，一边购买新的强力武器与弹药，然后通过一个个关卡。系列首作的关卡数量相对较少，第二作不但增加了关卡数量，还给了玩家驾驶车辆的机会。最后称赞一下的是，本作还对于许多家用机上的优秀动作冒险游戏进行了学习，每一个关卡中都有隐藏的区域，里面有着宝物可以收集，在第二作中更是有一些关键道具可以强化主角的基本能力，增加携带武器的数量等等。这两个系列的难度都不低，一些关卡机关的设计颇为阴险，而且有很多区域一旦错过就无法再次探索，玩家只能选择重玩这关来继续挑战。就以Flash游戏的标准来说，《丧尸行星》和《丧尸行星2》都是不可多得的佳作，在这里我们放上游戏在Armor Games的地址，欢迎各位玩家前去尝试。

丧尸行星（http://armorgames.com/play/12000/zombotron）

丧尸行星2（http://armorgames.com/play/13457/zombotron-2）






http://ipdf8.blog.163.com

游戏名人堂

文 藤曦 编 星夜
美编 NINA

街霸双雄——西山隆志与小野义德

25 年前，日本大阪一家充满活力的游戏公司推出了《街头霸王》。这款全新概念的游戏酝酿着一场全球街机业的革命。几年后，《街头霸王 II》创造了空前的格斗游戏热潮，Capcom 在该作身上所赚的钱超过 15 亿美元——这是有史以来最赚钱的街机游戏。在 1990 年代初，格斗游戏统治了街机业，并势不可挡地冲击着家用机市场，无数模仿之作争先恐后地涌向街机厅。几年后，由于自身类型所限，格斗游戏热潮消退，Capcom 转向《生化危机》等新宠，《街头霸王》被冷落。直到《街霸》诞生 20 周年之时，《街头霸王 IV》的发售宣告了 2D 格斗游戏的伟大复兴，又一轮格斗热席卷业界。

西山隆志与小野义德分别代表了《街霸》的诞生与复活，前者是格斗游戏的奠基者，后者是格斗游戏的复兴者。他们在《街霸》诞生 20 周年时携手，5 年来他们一直在合作维持格斗游戏的繁荣。他们是街霸双雄，更是格斗游戏的教父。

西山隆志：幕后英雄

■西山隆志



说起“西山隆志”这个名字，就算是铁杆格斗游戏玩家，恐怕也未必认识。但这是一个不容忘却的名字，他是格斗游戏真正的幕后推动者。《街头霸王》、《饿狼传说》、《格斗之王》、《侍魂》……这些在格斗历史上留下深刻印记的游戏都是出自西山隆志之手。之所以一直以来不为人知，是因为西山隆志本人极为低调。自从他成立 Dimps 公司，12 年来从未接受媒体访问。直到去年，Dimps 公司决定进军新领域，出于宣传需要，西山隆志带着一些记者到 Dimps 的一个办事处做了一次访谈。在这次访谈中，他透露了关于自己、《街霸》以及 SNK 的许多趣闻……

西山隆志从业至今已有 30 余年的历史，最初是 IREM 公司的员工。IREM 的真正幕后老板正是 Capcom 创始人辻本宪三，当时是《太空侵略者》之后日本游戏业的大爆发时期，很多小型游戏公司如雨后春笋般出现。IREM 的目标是开发出新类型的热门游戏，在制作部工作的西山隆志每天都在思考前所未有的新作创意。进入游戏业本非西山隆志的理想，大学时他希望以后成为一名报社记者，当时因机缘巧合进入 IREM 做兼职。辻本宪三鼓励员工提出新作企划，西山隆志想练练手，就写了一份概念策划书。上司看到后非常喜欢，认为西山隆志很有潜质，就建议他以游戏为职业。



▲西山隆志的早期代表作《成龙踢馆》。



▲Capcom创始人辻本宪三曾经表示，《街头霸王》是他最喜欢的游戏系列。

西山隆志参与开发的第一款游戏叫做《UniWar S》，这是一款使用 Namco 街机游戏《小蜜蜂》筐体的射击游戏；第二款游戏叫做《Moon

http://ipdf8.blog.163.com

Patrol》，玩家驾驶一辆沙丘越野车在月球地面上前进，躲避陨石坑、岩石以及 UFO 的袭击。这款游戏在美国上市后大受欢迎。不过西山隆志早期作品中最有名的还是《成龙踢馆》(Spartan X)，该作中的人物比例在当时来说是相当巨大，而且有着流畅的动作，给人留下深刻印象。在该作后，西山隆志就被调到了 Capcom，他在《成龙踢馆》的基础上进行改良，制作了《街头霸王》。

当时西山隆志对武术非常着迷，平时经常练习。他认为那时的游戏都太简单，主要可分为“躲避型”与“射击型”两种。西山隆志希望为游戏加入一定的深度，添加一些剧情要素，在某些方面像部电影一样。他和同事们还为游戏中的人物设定了背景资料，比如喜欢吃什么、有没有兄弟姐妹等等——虽然这些资料不会出现在游戏中。

西山隆志是《街头霸王》的导演，他的上司是担任制作人的船水纪孝。所以后来人们更多地记住了船水纪孝，而不知道西山隆志的存在。其实作为一名游戏导演，西山隆志确立了《街头霸王》最为核心的游戏系统，称之为“格斗游戏之父”并不为过。系列标志性的 8 方向摇杆和六键系统便出自西山隆志之手。原本他采用的是一种压力感应型街机筐体，可根据玩家按键的力度决定出招的强中弱程度。当时 Capcom 没有开发大型街机筐体的经验，只有与雅达利公司合作，开发了一个按键压力感应器。然而这套系统的成本太高，愿意进货的街机厅少之又少。而且游戏玩起来太费力，很多玩家试过一两次后就不想再碰。

后来成为 2D 格斗游戏标志的“发波”概念也是西山隆志的发明，他的灵感来自当时日本的动画片《宇宙战舰大和号》。片中的战舰会发射“波动炮”，能够收集能量，然后发射到太空中，摧毁敌人的战舰。西山隆志从“波动炮”的概念中想到了“波动拳”的创意。“升龙拳”和“龙卷旋风腿”的创意则是来自西山隆志自身积累的武术知识，是对一些真实存在的招式进行夸张改造之后的结果。而游戏主角“隆”的名字则是来自西山隆志自己名字中的“隆”字。鉴于此前压力感应键的失败，西山隆志提出使用六键系统。当时销售人员都说这样的话肯定卖不动，因为玩家不可能会操作。西山隆志坚持己见，他认为虽然按键数量很多，但是键位布局符合人们的自然习惯，适应起来并不是那么难。

六键版的《街头霸王》发售后，获得了一些玩家的追捧。不过从商业角度来说，这只能说是一款不过不失的作品。游戏发售后不久，西山隆志被 SNK 高薪挖走，开发团队的几个重要成员也跟着他一起跳槽到 SNK。《街霸》尚未发挥其真正威力，缔造者已拂袖而去，也难怪日后并未因此而扬名立万。

加入 SNK 后，西山隆志接着开发了《饿狼传说》，他和几个旧同事们将当时《街头霸王》



▲《街头霸王》一代虽然原始，不过已经具备了现代格斗游戏的基本形态。

没有做到的许多想法加入这款新作。西山隆志的团队为《饿狼传说》付出了大量的心血，他们设定了更详细的角色资料，并刊载于杂志和设定集。他们还进行了更深入的市场调查和战略策划。西山隆志说，《饿狼传说》就是他本人的《街头霸王 II》。这两款游戏在同一时期上市，由于后者风靡全球，与之相似、发售时间稍晚的《饿狼传说》不幸被误认为是一款抄袭之作。对这两款游戏的特点，西山隆志本人评价说：“《饿狼传说》更强调必杀技，玩家放出必杀的瞬间非常重要，而《街霸 II》更注重连续技。”

缔造格斗王国



▲比起同期的《街头霸王II》，《饿狼传说》拥有更华丽复杂的画面。

对于西山隆志来说，离开 Capcom 是个艰难的决定。他在 Capcom 有很多朋友，自己也很受高层的重视，辻本宪三社长甚至为他主持了婚礼。但是他在游戏制作方向上与 Capcom 存在一些分歧，在他决定投奔 SNK 时，这种分歧已经变成无法调和的矛盾。当时 Capcom 有三个制作组，开发一组由《魔界村》创造者藤原得郎率领，西山隆志带领开发二组，冈本吉起带领开发三组，这三人可以说是 Capcom 初期的三天王。但是西山隆志与他的直属上司的关系恶劣，这是他决定离开 Capcom 的重要原因之一。

加入 SNK 后，西山隆志可以完全按照自己的意愿做游戏，他说那才是他最理想的工作环境，甚至比如今的 Dimps 更理想。那时他担任 SNK 的总制作人，参与了 SNK 大部分游戏的开发，除了《饿狼传说》、《格斗之王》等格斗游戏外，也包括《合金弹头》等游戏，还参与了硬件的开发。

西山隆志参与研发的第一款硬件是 NEO GEO 街机基板。在此之前，大多数街机是一款游戏对应一种筐体，街机厅老板们要购买新游戏，就要购入新筐体，这无疑加重了经营者的负担。而 NEO GEO 使用了卡带式基板，可以像家用机一样换卡带。街机厅老板们只要购买新卡带就能拥有新游戏。这一概念是由西山隆志最先提出的，他还提出以相同的技术开发一款家用机。西山隆志说：“我提出这种概念的主要原因是当时要往中国、南美等地销售新街机游戏非常困难，因为盗版太多了。而如果街机本身只要换卡带即可，就算是在盗版横行的地方也能卖出很多，我认为这是 SNK 成功的重要原因之一。”事实上，这种换卡带式街机经营理念确实是 SNK 在发展中国家大流行的关键原因，在 90 年代中后期，SNK 一度成为中国街机市场上最响亮的名字。SNK 提出的换卡带概念也很快被 Capcom、Namco 等对手所模仿。


▲Dimps创业初期空旷的办公室。

西山隆志加入 SNK 后，大约 80% 的时间从事游戏开发，还有 20% 的时间着眼于商业层面，他说：“我从来不为自己的喜好而开发游戏，而是从更广的角度、更为客观地分析哪种游戏更能获得市场认可。”当时 SNK 与 Capcom 之间竞争激烈，不过敌对关系仅限于高层之间，西山隆志的团队与 Capcom 的很多人都是朋友，平时经常聚在一起吃饭。这种团队间的私下交往最终促成了《Capcom VS SNK》的诞生。该作由西山隆志提出，当时 SNK 财政吃紧，硬件业务的过度扩张使其不堪重负。西山隆志提出制作一款能够“赚快钱”的游戏，与 Capcom 达成双赢的局面。西山隆志与当时 Capcom 的总制作人冈本吉起关系友好，冈本吉起曾对媒体开玩笑说

http://ipdf8.blog.163.com

西山隆志是同性恋或者双性恋，结果被很多国外媒体信以为真。不管怎样，冈本吉起同意了西山隆志的提议，于是《Capcom VS SNK》在 SNK 最艰难的时期诞生。

《Capcom VS SNK》并没有救活 SNK。这家过度扩张的公司仅开发人员就超过了 600 人，几个重大商业决策失误使其入不敷出。西山隆志作为总制作人，不得不引咎辞职。

西山隆志辞职后，有不少人找上门，向他提供了东京多家公司的显赫职位。当时 SNK 的多位主要开发人员也跟着辞职，他们都想跟着西山隆志东山再起。SNK 的总部在大阪，所以西山隆志决定留在大阪，与旧同事们共同进退。幸运的是，西山隆志获得了一些业界巨头的支持，包括现任 Sega Sammy 会长里见治、前 SCE 社长久多良木健、CSK 创始人大川功等。有了这些业界大佬们的支持，自然不愁找不到项目做。Dimps 的名字是“Digital Multi-Platforms”（数字多平台）的缩写，代表了西山隆志想要跨平台、跨类型开发的愿望。


■Dimps方面的制作人冢本高史。

因为离开了 SNK，创办了自己的独立游戏工作室，西山隆志与 Capcom 之间不再存在竞争关系。当 Capcom 决定开发《街头霸王 IV》，西山隆志成为其背后的重要推动者。由于 Capcom 在《街头霸王 III 三度冲击》之后就不怎么做格斗游戏，当小野义德提出要开发《街头霸王 IV》，他发现公司里的格斗游戏可用之才不多。当时担任 Capcom 总制作人的稻船敬二于是向一直努力开发格斗游戏的 Dimps 求助。早年西山隆志曾是稻船敬二的上司，在稻船敬二的请求下，知道机会难得的西山隆志爽快地答应了。

西山隆志知道 Capcom 对游戏质量有着严格的要求，为了开发《街头霸王 IV》，Dimps 全力以赴。担任本作导演的冢本高史在开发期间瘦了 10 公斤（他本来的体重就只有 60 公斤）。在游戏制作过程中，小野义德的团队与西山隆志的团队有许多互不让步的地方，气氛一度极其紧张。不过 Capcom 毕竟是客户，多数时候 Dimps 只能以满足客户的需要为先。一个游戏工作室最关心的有三点：预算、交货时间和日程安排，为了在有限的时间内交出让 Capcom 满意的成品，Dimps 采取了全新的团队管理制度，后来还在日本游戏开发者研讨会 CEDEC 上与业界同行们分享了此项目的制作经验。

尽管《街头霸王 IV》的制作过程非常辛苦，对于凭借《街头霸王》而崛起的西山隆志，他的职业生涯因此而完整。“当他们（Capcom）对我们说《街头霸王 IV》将会在《街霸》诞生 20 周年之日发售，我觉得这简直是自己的宿命。”

今年西山隆志已经 56 岁，回首在业界的 30 年从业经历，他为自己能够“生存下来”而感到自豪。“我看着业界从街机时代转型到家用机时代，如今正转型到社交游戏时代。我能够适应这些变化就说明我是幸存者。正如达尔文的进化论，只有适者才能生存。”Dimps 正在适应业界的变化，正在从一家为客户制作游戏的幕后开发商转型为打造自有品牌的独立开发商，目前正在开发原创的社交和网页游戏。西山隆志说：“日本的家用机游戏开发成本正在爆炸性增长，做个家用机游戏要 10 亿日元以上。我们这种规模的工作室要开发那种规模的新作风险太高，所以我们会从预算可控的项目开始，比如社交和网页游戏。这样会更实在一些。”

对于 Dimps 目前正秘密开发的原创新作，西山隆志讳莫如深。他说 Dimps 一直都是为其他发行商开发游戏，他们可以放心地将游戏交给 Dimps 做，但是一旦公布了 Dimps 自己的游戏，就会立即成为他们的竞争对手，可能会影响到当前的委托开发业务。不管怎样，西山隆志对 Dimps 的未来充满信心，他说：“Dimps 能很快适应新环境，我们不仅要生存下去，还要通过我们创造的新作成为改变业界的一支力量。”


▲Dimps方面提出的《街头霸王IV》初始设定方案。


▲原本《街头霸王IV》打算采用这种更具原画设定风格的图形技术。

小野义德：格斗救世主

对于业界的发展方向，作为西山隆志晚辈的小野义德也有同样的认识。小野义德一直在思考 Capcom 应如何在当今业界生存下去。去年，他在接受日本《FAMI 通》杂志采访时表示，他希望成为 Capcom 在社交和手机游戏方面的领军者，将社交要素作为其所有游戏的关键组成部分。

小野非常重视社交，他认为格斗就是一种以社交要素为要点的游戏类型。而且因为他总是全世界出差，手机和掌机是路途上最方便的游戏设备。小野义德总是不断奔波于世界各地，在出差的时候，只要一有空，他也经常玩一些游戏。他说：“当我在酒店里的时候，经常玩 3DS 的《马里奥赛车 7》在线模式。当我睡不着的时候，就会玩《生化危机 启示录》——他让我又兴奋又困倦，可以帮助我入睡。我也很喜欢在飞机上玩《皇牌空战》。对了！我每次去欧洲都会玩 PSP 的《职业进化足球》和《FIFA》，这只是作为一种交流的工具。”

今年 3 月底，小野义德在前往亚洲多个地

http://ipdf8.blog.163.com



区展开《街头霸王对铁拳》的巡回宣传时病倒，被紧急送入医院。这件事在网上传开后，混入了许多谣言，传到最后变成“小野义德暴毙！”而 Capcom 方面并未发表声明澄清谣言，更增添了这起事件的神秘感。其实他在短暂住院之后暂时卸下了“《街头霸王》系列”总制作人的职务，但他依然忙碌，Capcom 仍然需要他为《街霸》做宣传。两个月后他就出现在 Captivate 2012 活动现场，这连 Capcom 的很多员工都感到意外。虽然非常忙碌，有那么多喜欢的游戏随时相伴，让他感到满足。他说：“我们生活在一个多么美好的时代啊！”

小野义德每次出外进行巡回宣传，总是随身携带着布兰卡的小模型，这已经成为他的标志之一，正如他本人也成为《街头霸王》的标志。但在十几年前，他只不过是《街头霸王 III 三度冲击》的音效监制，那时“街头霸王”这个名字正在被业界遗忘……

第一款给小野义德留下深刻记忆的游戏是《太空侵略者》。每个星期天的早上，小野一家就会到附近的茶餐厅吃早饭，而那家餐厅里面就有一台《太空侵略者》的街机。当时流行的是将街机做成餐桌，上面一层玻璃，下面就是平放的游戏屏幕，顾客在等菜的时候可以投币玩一会儿游戏。由于《太空侵略者》大热，很多餐厅都引进了这种餐桌式街机筐体。当时小野义德刚上三年级，他的父亲是一个建筑师，母亲也有上班，而小野义德又要上补习班又要练习棒球，一家人平时见面的时间并不多，就约好把星期天早上作为家庭日。小野义德的父亲作为一个工程师，对于游戏这种新科技非常感兴趣。每次到那家餐厅吃饭，他们就面对面坐着，比赛谁玩得更好，游戏就这样成为他“与父亲之间的羁绊”。小野义德说：“我们说话的时候不多，只是周日早上静坐在一起的两个男子汉。但是这种交流方式，以及通过电子进行的对抗，让我们非常兴奋。”



▲这种可以当餐桌的街机机台早年在日本非常流行。

小野义德最初的游戏经历就是与对抗息息相关，他说当时自己对此颇有天赋，非常善于把握画面中快速移动的物体。他还记得那时《太空侵略者》越来越火，周围的很多商店都引进了这种街机，附近着迷于该作的玩家群体日益发展壮大。当时在茶餐厅里，餐桌上摆着一堆堆 100 日元硬币的景象成为流行一景。小野义德说：“当时看到那些往桌上放一叠 100 日元硬币的中学生和大学生，就觉得他们果然是大人了呀！”

因为《太空侵略者》培养出对游戏的热爱，小野义德接着开始接触电脑游戏。当时电脑是普通家庭无法承受的奢侈品，小野义德只要在商店里摸一摸显示器就有一种满足感。好在他的父亲是工程师，家里终于有了电脑，小野义德不仅见缝插针地用家里的电脑玩游戏，还尝试自己做游戏。不久，FC 发售，成为日本青少年们的新宠，而那时小野义德已经是个完完全全的电脑游戏玩家了。不过小野义德对 FC 上一些游戏的画面感到惊讶，尤其是 Namco 的某些游戏，让他惊讶于“怎么能做出这么好的画面？”抱着这样的疑问，他开始尝试 FC 游戏，并且收集了《大金刚》、《马里奥兄弟》等游戏卡带。那时他的兴趣不在于这些游戏本身，而是其中的技术。当时夏普公司推出了 X1 电脑，以其对显存的高效应用而著称，小野义德尝试用这台电脑将他收集到的 FC 游戏进行分解重制。那时他每个星期都要到市中心的一家大书店读编程书，一般只有最大的书店才会有他想看的那种编程书。因为买不起书，他只有把书上看到的东西记在脑子里，一般一次看三四页，然后飞奔到附近的麦当劳，把刚才看到的程序记到自己的笔记本里，接着跑回书店继续看，再跑到麦当劳记下来……如此往复。

在上大学时，热爱技术的小野义德决定子承父业，报考了建筑设计类专业。当时大学是普通人接触超级计算机的惟一机会，小野义德对学校里那些运算速度超快的电脑非常着迷，而且有机会在那些电脑上写了一些以前不敢想像的程序，他总是在琢磨着如何让程序运转得最快速流畅。他说：“当时有超级计算机的大学不多，所以我选择了建筑设计系，因为它能让学生接触超级计算机。当我接触到之后，就再也不管建筑了。”

在大学期间，小野义德非常好学，有一大半的时间都在学习。剩下的不少时间是在研究“如何讨女孩子喜欢？”他得出的结论是“音乐是获取芳心的最快手段”。没想到从小开始学的编程能力并没有帮他找到工作，反而是为了泡妞而学的音乐成为日后进入游戏业的契机。

小野义德的音乐功底从中学时代开始，当时也是为了讨女孩子欢心。这种兴趣一直保持到大学时代。小野说：“女孩子们经常在演唱会里冲着乐队的男孩们尖叫，我也希望这样。结果我选择当键盘手，却没有意识到键盘手往往是乐队里最不被重视的，因为总是坐在舞台后面。所以从高中时代开始，每次表演音乐，我都没能得到女孩子们的垂青……”

渐渐地，小野义德发现如果将音乐分解，其中有不少地方与数学有着奇妙的共通之处。随着对乐谱研究的逐渐深入，小野义德越来越发现其中的逻辑规律。大学时，他加入了学校的一个乐队。那段时间，他将一首曲子进行分解，变成程序写入电脑，使其能自动弹奏琵琶。他还用这个程序来创作音乐。上大学后，因为学会了弹吉他，小野义德在女孩子中变得更受欢迎了。不过他最有成就感的是能用 3D 图形程序做出液体效果。“我对图像和互动很感兴趣。在 80 年代末，流体画面是非常高科技的东西，非常困难。这是我主攻的方向。大四的时候我已经做得很好了，导师让我继续朝着这个方向读研究生。”这时小野义德面临人生的抉择：是在大学里继续深造建筑构造力学，还是追求自己喜欢的制作游戏之路，又或者继续练音乐讨女孩子欢心？就在那时，小野义德看到了 Capcom 的招聘广告，当时就很兴奋地叫道：“哇！ Capcom！就是那家开发了《超浮游要塞》（Exed Exes）的公司！”



■小野义德

http://ipdf8.blog.163.com

新的挑战者

小野义德经常从技术的角度看问题，当时他对 Capcom 的印象是“技术很强”。他知道要在屏幕中移动大型角色非常困难，因此非常好奇 Capcom 是怎么做到的。不过当时 Capcom 招聘的是作曲人员，而不是程序员。小野义德就自己录了一盘带子寄给 Capcom，几天后他就收到了 Capcom 的面试通知，并且顺利通过。

虽说是以作曲人员的身分加入 Capcom，初来乍到的小野义德就像个打杂的，什么零零碎碎的活都做。当时 Capcom 并没有专门的测试人员，所以小野义德参与了不少游戏的 BUG 检查工作。有时他偶尔展示了自己使用 FM 音源的能力，让同事们大吃一惊。当时精确的 FM 参数调整非常困难，Capcom 的音乐团队大多数是音乐或艺术类院校毕业的大学生，只有小野义德有工程师学位。虽然这些同事的音乐功底不错，但是在捉襟见肘的硬件限制下，没有足够的编程功底很难将游戏中的实际音效做好。小野义德是难得的才艺双馨的人才，他被分配到 X68000（夏普推出的 16 位元个人电脑）团队，负责《街头霸王》的音乐移植。“与如今不同，当时的游戏音乐并不是录制的，全部都要靠手动编程。为了将文件容量控制到最小，所有音乐都要用二进制来写，字符串越少越好。我所有的时间都坐在电脑前，思考如何优化程式，这跟我所梦想的完全不一样。”那时小野义德就住在办公室里，每天工作到凌晨两点，上午 7 点又起来工作。在两年的时间里他都很少回家。最终小野义德将 X68000 的 FM 音源效果发挥得淋漓尽致，从此在 Capcom 社内一战成名，接着他被 Capcom 授予了更重要的任务——将音乐移植到MD主机的FM音源。Capcom 有意培养小野义德，派他到美国进行商务考察。当时他只有二十三四岁，此行对他有极大的触动，美国市场截然不同的环境让他大开眼界。

当时在 Capcom 地位最高的游戏制作人是冈本吉起，小野义德出国的机会就是由他授予的。Capcom 为了进一步拓展美国市场，决定制作授权游戏，冈本吉起看中的是超人气漫画《再生侠》，他对小野义德说：“你到 McFarlane Toys（《再生侠》的出版商）跑一趟吧！”小野义德怯生生地答道：“可我不会英语啊……”冈本吉起却满不在乎地说：“别担心，总有办法的。”结果小野义德在美国住了几个月，还跑了好多趟。回忆起当时的情形，小野笑道：“可能是因为我意识到了生命的危险感，所以开始将学英语作为生活中的一部分。”

小野义德就像被冈本吉起扔进水里的旱鸭子，为了求生而最终学会了英语。如今他能够与任何英语国家的同行或媒体谈笑风生，也能更深入地考察当地市场，更了解欧美玩家的喜好。

从美国考察归来后，小野义德在 Capcom 的地位有所提高。到开发《街头霸王 III》时，他已经掌管了内部和外部的音效团队。“当时我们不叫‘制作人’，不过也是类似的职位。那时稻船敬二在密切监督我的工作，让我负责《鬼武者》一二三的所有音效，我和音效与音乐制作者们进行了合作。高层看到了我有管理人与项目的才能，就让我尝试负责整个游戏。”

在小野义德的职业生涯中，有一款失败之作深刻地影响了他的价值观。2001 年《角斗士》获得了奥斯卡大奖，Capcom 打算趁角斗士题材大热制作一款相关的游戏。这款游戏叫做《罗马之影》（Shadow of Rome），是小野义德第二次担任制作人的作品。他认为该作失败的一个重要原因是对欧美历史文化不够了解。该作惨败后，小野义德要求整个开发团队深入学习与分析美国玩家的口味，由此诞生的游戏是《丧尸围城》这款充满美国味的作品。

“复苏《街头霸王》”的构想来自欧美媒体不厌其烦的追问。每次小野义德接受欧美媒体采访，最后一个问题一定是“我们何时能看到《街霸》续作？”在世界各地仍然有《街头霸王 III》的比赛。小野义德说：“《街头霸王 III 三度冲击》团队被解散时，我也是其中的成员。整个系列就这样被废置了十年。我对此一直有愧疚感，觉得自己有份扼杀了《街头霸王》。这种罪恶感一直折磨着我。”在开发《三度冲击》时，开发团队并没有过多考虑销量问题，他们只想做出让系列铁杆玩家满意的游戏。结果铁杆玩家是满意了，而游玩者也仅限于这些铁杆玩家。因为销量惨败，Capcom 决定放弃《街霸》。后来小野义德晋升



▲小野义德早期的失败之作《罗马之影》。

为制作人，他很快就写了一份企划书，向上司提出开发《街头霸王 IV》的想法后，得到的回应是：“这个系列已经死了，根本赚不到钱。我们已经有《生化危机》、《鬼武者》那样的赚钱之作，何苦去碰一个已死的系列？”

后来在小野义德三番四次地请求下，上司拨了一点小小的经费，同意他先做一个 DEMO 试试看效果。小野说：“其实这事儿我耍了点小手段，当时我不断鼓动记者们多提该系列，我跟他们说，只有你们能说得动 Capcom，我没那个能力。有那么多人要求出《街头霸王》新作，Capcom 才不会忽略它的潜力，才会为我们做的样品开绿灯。这真是一个等待了十年的奇迹……”

在开发游戏时，小野义德总不忘告诫他的下属“不要忘了回归本源”，要让玩家有一种“重聚”的感动，就像同窗会一样。他足足花了两年时间才让公司上下同意他所提出的《街霸 IV》新方向。尽管如此，直到游戏发售前，《街头霸王 IV》还是一个备受公司冷落的游戏，所有人都对小野说：“小野君，老实说你为什么要这么坚持呢？花了那么多钱，那么多资源。为什么不花在别的地方，做个能赚钱的游戏？”没人想到《街霸 IV》能大卖，小野义德从其他部门得不到任何帮助。如果不是小野义德的坚持，《街头霸王》至今仍在地底长眠，之后的《漫画英雄对 Capcom3》、《街头霸王对铁拳》等热销大作也就无从谈起。

小野义德说：“《街头霸王 IV》是我的血泪与汗水的结晶，我的激情来自玩家。在我看来，《街头霸王》是一款游戏，更是一种工具，就像纸牌、象棋或者网球，真正的乐趣在于人与人之间的互动。我认为格斗游戏的兴起是因为其社交性质，如果只是一个纯粹的单人游戏，绝不可能变得如此流行。”



▲《街头霸王III》是为核心玩家开发的游戏。



▲《街头霸王IV》的开发中画面。

http://ipdf8.blog.163.com

从崛起到昏倒



《街头霸王 IV》获得了超过 400 万套的惊人销量，虽然比不上《街霸 II》的巅峰期，但足以使《街霸》重新成为 Capcom 的主力系列。如果加上此后《超级街头霸王 IV》的各个版本，其总销量超过 700 万套！ Capcom 高层对此佳绩喜出望外，各种格斗系列复兴计划全面启动。2011 年发售的《漫画英雄对 Capcom3》销量也超过 200 万套。与此同时，另外一款让全球格斗迷欢呼的惊喜大作也在热火朝天地同步开发之中……

《街头霸王对铁拳》的想法来自小野义德——他经常听说《铁拳》制作人原田胜弘是《街霸》的铁杆粉丝。小野义德笑言："原田的《街霸》打得比《铁拳》还好！"所以他就提出了《街头霸王对铁拳》的设想，并就此接触了原田胜弘。因为此前 Capcom 与其格斗游戏死对头 SNK 也有过类似的合作，《Capcom VS SNK》在业界被引为佳话，所以《街头霸王对铁拳》的设想也引起了 NBGI 的兴趣。

"我一直不是很擅长《铁拳》，在我们开始制作这款游戏之前，我从来没想过这个项目会梦想成真，所以一直没有很认真地去玩《铁拳》。不过这项目被通过之后，我开始全神贯注地练《铁拳》，包括角色、战斗系统、平衡性处理等等。但是仍然怎么也打不好……"小野义德说他最喜欢的《铁拳》角色（曾经）是妮娜·威廉姆斯，但是在《街头霸王对铁拳》的开发过程中，他发现自己身边的所有同事都喜欢凌晓雨，所以他也立即改变了自己的选择。

在《街头霸王对铁拳》之后，将会轮到 NBGI 开发《铁拳对街头霸王》。对此，小野义德半开玩笑地说："老实说我还没看到关于它的任何东西。原田做游戏出了名的慢，所以有可能 2018 年才发售！"

在《街霸 IV》的大成功之后，小野义德成为 Capcom 格斗类游戏的总负责人，每当有新作发售，他的行程表就被排得满满的。他不仅要飞行于世界各地，每次与记者或是粉丝会面，都要以街霸战士般的活力带动现场氛围。高密度的巡回宣传终于造成身心的双重疲惫。今年 3 月他从新加坡宣传《街头霸王对铁拳》归来，星期天夜里回到大阪的家中。他浑身乏力地躺在床上，试图忘记几个小时后就要把他吵醒、开始忙碌新一周的闹钟。

起床后，小野义德走进浴室，打开热水，蒸汽升腾而起。他开始感到有些窒息，当房间里的蒸汽越来越浓，他眼前一黑，昏了过去。好在当时小野夫人在家，听到浴室里的异响后赶紧冲了进去。奇怪的是当时浴室里已经没有蒸汽。小野夫人叫来了救护车，把丈夫紧急送入了医院。医生说当时他体内的血液活跃度与刚跑完马拉松的运动员差不多……当小野义德向记者说起这惊险的一幕时，仿佛在说一个很有趣的笑话，笑得前仰后合，不知道真是天性如此，还是用笑容来掩盖内心的真实。他满是笑容地说："Capcom 绝不容许工会或者任何方式的工人运动。如果我抱怨，就有可能被炒鱿鱼。"



小野义德说，他回 Capcom 上班后，上司对他因公入院之事没有任何表示，他的行程表还是排得满满的。他在家休息了一个星期之后医生才允许他上班。当他回到自己的办公室，桌子上已经有一张飞往罗马的机票，办公室里的同事对他说："小野啊，我们都好担心你哦！"然后递给他一张排得密密麻麻的时间表。

虽然一直是以开玩笑的口吻讲述 Capcom 对他的压榨，但是看得出来小野义德对 Capcom 真有许多不满的地方。他还想起早年的一件事：当时 Capcom 开发了 CPS2 基板的《街头霸王 ZERO》，当时考虑到 CPS1 的装机量比较大，所以也决定移植到 CPS1。CPS2 和 CPS1 之间的差距之大就像 PS3 和 PS 的差别一样，而 Capcom 要求小野义德在三个星期之内将为 CPS2 版《街霸 ZERO》制作的音乐移植到 CPS1。小野义德说："现在想起来，当时 Capcom 已经非常善于把人的最后一滴血榨干……"

晕倒入院之后，躺在病床上，小野义德开始思考一个严肃的问题：这么多年来，Capcom 的知名制作人一个又一个地离开。突然之间，他明白了他们离去的原因。他说："一款游戏发售之后，办公室里就会多出 10 张空桌子，它们原先的主人再也看不到了……"

一个如此位高的人如此批判自己的公司，在日本游戏业界确实极为罕见，不禁令人怀疑小野义德可能很快会步其前辈的后尘，离开 Capcom。不过也有可能是小野义德入院之后一时心情低落，才会对 Capcom 长篇累牍地大加挞伐。

长期的辛苦工作是否会让小野义德对年轻下属们更加体谅？小野说："恰恰相反，我是个中年男人，我对年轻人说，你们有精力、有活力，你们可以做得更好。"

疲惫的小野义德也许终究会加入日本名制作人的独立浪潮，今后开设自己的游戏公司。不过至少在目前的阶段，小野义德还没打算离开 Capcom。在他公然抱怨 Capcom 的言论被一家英国网站报道之后，小野义德对外表示"除非被 Capcom 辞退，否则不会离开"。至于未来，小野义德的计划是通过网络建立一个巨大的在线格斗游戏社群，玩家可以在那里玩任何格斗游戏。"惟一的规则是所有人要向我付一块钱。"小野义德爽朗地笑道，"这将成为我的退休金。"

"我想坐在我的办公室里把计划做出来。有传闻说小野死了或者退休了。这都是假的。我要支持格斗游戏的次世代进化。这是我的职责，我的使命。"

http://ipdf8.blog.163.com



《光环》背景全接触
横跨十万年的银河史诗

文 Jackpot 编 稀饭 美编 anubis

《光环》为何能够成为FPS领域的一大金字招牌？不同的玩家会给出不同的答案，丰富的敌人、雄壮的音乐、超高的耐玩度，都是系列引以为傲的法宝。但这些优点只能让《光环》成为一部出色的游戏，无法让它成为一个席卷全球的文化现象。《光环》之所以能在长达十年的时间里让人念念不忘，靠的是宏大深邃、引人入胜的剧情。Bungie的老三部曲完结多时，由343工作室打造的“回收者三部曲”将于今年起航。在微软亲自接手《光环》的这两年间，系列的世界观发生了很大变化，这一切正是为《光环4》的降临所做的铺垫。当然，系列博大精深的剧情远非区区万字的篇幅所能囊括，笔者将行文重心放在十万年前先行者建造光环阵列的上古时期，以及人类—星盟战争结束后的时代，这是最近两年“343新政”描写的重点，是大部分玩家最关心的部分，也是构成《光环4》剧情的基础。本文依据最新官方资料，诠释系列最令人困惑的问题，并对E3预告片进行解析，希望广大读者能够有所收获。

光环的建造与启动

作为光环的始作俑者，先行者（Forerunner）这一种族曾在十万年前称霸银河系。先行者的个体依照职业不同，被划分为从高到低的五个阶层：架构者是整个社会的领袖，他们负责设计规划规模庞大、技术先进的设施，光环的方案正出自他们之手；开拓者的地位紧随其后，他们的工作是探索各类资源；造物者隶属医学机构，负责医疗和研究物种；武侍者由战士组成，参与军事行动；技师隶属最底层阶级，依照架构者的命令建设并维护各类设施。在系列剧情中占有重要地位的两位先行者——宣教士（The Didact）和智库长（The Librarian）是一对夫妻，前者是武侍者的统帅，后者是造物者的领袖。在十万年前的那次浩劫中，宣教士指挥部队与虫族对抗，最终启动光环，消灭了银河系内的所有智慧生物。而智库长则负责对无辜的生命进行索引归类，将样本送往方舟避难，为光环启动后的重建保存希望的火种。

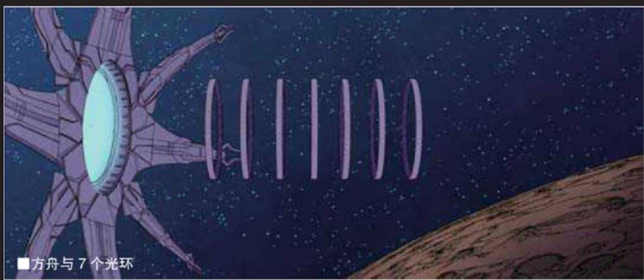


■先行者与引导者AI

作为先行者的终极武器，光环的设计初衷是为了对付银河系中最可怕的寄生体——虫族。虫族并非普通的疾病或瘟疫，它们通过感染神经系统吞噬一切有知觉的生物。与受害者同化之后，虫族可以吸收理解宿主所拥有的知识和科技，他们甚至能够操作战舰这样体积庞大、结构复杂的兵器。早在先行者与虫族正式交战的几千年前，他们就已经知晓了这一物种的存在。最高机关艾秋敏

http://ipdf8.blog.163.com


■位于地球非洲的传送门


■方舟与7个光环

议会曾对此展开过一场大论战。宣教士率领的武侍者提倡在银河系各处建立盾世界（Shield World）作为警戒和抵抗虫族的前哨站，并为其他生物提供庇护，对出现虫族感染的星区立刻进行检疫和隔离，防患于未然。架构者的首领，大架构师法布尔（Faber）拿出的方案则是毁灭整个银河系的光环阵列，这种玉石俱焚的消极想法自然遭到了宣教士的反对。法布尔建造光环的真正意图是维护架构者阶级的霸权地位，在政治斗争中，他占了上风，利用对虫族的恐惧心理，他成功说服议会同意建造光环阵列。经过这次大论战，武侍者阶层遭遇了灭顶之灾，大量战士被处死，宣教士本人则被驱逐流放，先行者社会进行了一次大裁军，常规兵力被削弱。在几千年后，宣教士再次成为军事领袖，并担起了与虫族对抗的重任，但经历大裁军的部队实力已经一落千丈，无法与鼎盛时期相提并论。

宣教士的妻子智库长也对法布尔十分不满，为了抵抗虫族而毁灭整个银河文明，无疑是相当愚蠢的做法，她向议会提出了在光环启动前分类检索并保存智慧物种的计划。造物者承担着先行者社会的医疗工作，他们具有不可替代的作用，身为架构者的法布尔也只得妥协。先行者最终采用的方案，是法布尔、宣教士和智库长三人提议的混合产物。光环阵列中的每一个巨型设施被称作一个特区，前三代游戏中登场的阵列包含1个方舟和7个光环，先行者曾经建造的光环数量在7个之上，但这现存7个光环的射程就足以覆盖整个银河系。初代登场的Alpha光环为04特区，2代的Delta光环为05特区，3代的方舟则是00特区。方舟位于银河系之外，不在7个光环的杀伤范围之内，它是建造光环的工厂，也负责保护物种。在光环发射前，智库长和其他造物者使用密钥船（Keyship）将各类物种送往方舟保存，对于重要的星球（如地球），他们还建立了直达方舟的传送门。密钥船是一种特殊的先行者战舰，负责保存和复原物种，只有这种太空船才能开启通往方舟的大门。除了方舟之外，散布于银河系各处的盾世界也能为躲避在其中的生命提供保护，斯巴达－Ⅲ的训练基地奥星内部便藏有通往盾世界的入口，《光环4》的舞台安魂星（Requiem）也属于先行者建造的盾世界。

光环建造完毕后，虫族再度入侵银河，吞噬一切的本性让它们占领了大片空间。先行者也曾想利用常规兵力击败虫族，他们建造了一个强大的AI（人工智能）偏见之僧（Mendicant Bias），希望它能够设法击败虫族的首领尸脑兽，通过“斩首行动”解决一切。然而，偏见之僧却被尸脑兽所说服，倒戈向虫族一方，并浩浩荡荡地率领大军杀向了先行者的最后防线。此时的智库长正忙碌于检索物种，她以DNA、胚胎和活体的方式收集了银河系所有智慧生命的样本，并将其送往方舟，地球是她的最后一站。智库长是少数对人类有好感的先行者，人类的DNA与先行者有很多相似之处，她相信这一切会在光环发射后的文明重建过程中发挥重要作用。她在地球建立了传送门，人类作为最后一个被送往方舟的物种，得到了安全的保存。为了防止虫族知晓方舟的位置，她摧毁了地球上所有的密钥船，断绝了退路，并敦促自己的丈夫尽快发射光环，不要为了自己让整个银河系承担风险。宣教士最终启动了光环阵列，对银河发动了清洗，偏见之僧的虫族大军瞬间灰飞烟灭，这个战败AI最终被解体，一部分被带往方舟研究，另一部分则留在了密钥船无畏号（Dreadnought）上。智库长本人在地球的非洲度过了最后的岁月，她站在乞力马扎罗山顶，亲眼目睹了壮观而璀璨的毁灭之光。

光环不会消灭所有生命，它只会杀死有知觉的高等生物，这类生物也是虫族的宿主。光环在启动时会发射特定频率的超光速微中子脉冲，通过破坏神经细胞的方式消灭智能生命。藻类、苔藓和普通植物等低等生物无法成为虫族的宿主，也不会受到光环的影响。单个光环的杀伤半径为2万5千光年，如果7个光环同时发射，足以在短时间内扫荡整个银河系。随着光环阵列的启动，一切位于方舟和盾世界之外的高等生命都消失了，银河系内的虫族也被肃清。经过艾秋敏议会的激烈辩论，先行者保留了仅存的虫族样本，并将它们封锁在各大光环的研究设施内。保留虫族样本的决策有着相当复杂的成因，虫族是来自银河系之外的造物，仅仅扫清银河系以内的虫族，是无法从根本上解决问题的。先行者试图一劳永逸，找到治愈虫族感染的方法，保留样本有利于今后的研究。作为预防措施，光环内部署了大量的圣堂防卫者，一旦虫族样本突破封锁，这些机械卫兵会前去剿灭虫族。圣堂防卫者属于纯粹的机械，无法被虫族感染，先行者希望通过这种方式避免虫族逃脱光环。然而，十万年后，人类与星盟的到来，却给光环的虫族“送上了”宿主和科技。士官长引爆秋风之墩号的引擎，摧毁04光环，阻止了环带上虫族对外扩散。05光环的尸脑兽来到了方舟，但也最终被士官长消灭。

7个光环启动之后，银河系陷入一片死寂，搭载着生物样本的大批密钥船从方舟启程，来到了各个种族的母星，撒播希望的火种。先行者就此神秘消失，其他智慧生命则失去了之前的记忆与科技，回归到原始社会重新发展。在光环启动后，先行者给予了人类特殊待遇，他们将人类称为“回收者”，赋予人类回收和继承先行者遗产的权利。除了先行者自身之外，只有人类才能启动光环、方舟、盾世界等设施。光环阵列中的每一个特区都配置了一个被称为“引导者”的AI，系列中最著名的引导者正是04环带的343罪恶火花。这些AI负责维护阵列的日常状态，并在需要时协助人类启动光环。在虫族再次肆虐时，引导者会帮助人类取得环带发射所需的索引器。但在这一过程中，引导者只能充当“引导”作用，AI无法启动光环，必须由人类执行最终手续。星盟将先行者奉为神明，他们把先行者的所有AI尊称为“神使”，讽刺的是，正是这些“神使”给他们带来了意想不到的真相。

先行者销声匿迹之后，在十万年的时间里，银河系出现了两股主要势力——人类的UNSC（联合国太空司令部）和先知（Prophet）率领的星盟。搭载偏见之僧的密钥船无畏号在十万年前来到先知的母星加哲·库姆，先知一族乘坐这艘战舰离开了家园，在宇宙中探索先行者的各类遗迹，分析其蕴含的先进科技，借助强大的军事实力建立了星盟这一多种族政权，无畏号则在日后成为了星盟首都博爱之城的动力核心。UNSC和星盟都忙于在银河系中扩展领地，双方的相遇只是时间问题。公元2525年，一艘星盟的布教船来到了位于UNSC领地边缘的丰饶星，并与人类展开了战斗。最初，二者只发生了一次小规模的冲突，人类事后抱着补救的心态向星盟发出了友好和平的信息，而实力更强大的星盟也并没有把科技落后的人类当做可怕的威胁。在首都博爱之城，坚毅首相、宁静副首相和一名文献学者进入了无畏号战舰，他们把星盟在丰饶星探测到的数据上传给战舰内的AI偏见之僧，得到的答案却让这三个先知大惊失色：人类是“回收者”，是先行者的继承人，具有回收先行者遗产的资格。星盟一直将先行者奉为神明，先知则将自己誉为神的代言人，偏见之僧所道出的真相，足以从根本上动摇星盟信仰的根基，让整个联盟土崩瓦解。两位首相将文献学者拉上了贼船，他们最终登上星盟新一任主教的宝座，并将自己更名为真相先知、悲怆先知和怜悯先知。三位主教为了永远保守住秘密，决定灭绝人类，为长达27年的人类—星盟战争拉开了序幕。


■星盟首都博爱之城


■伫立在博爱之城的无畏号

http://ipdf8.blog.163.com

斯巴达战士的传奇

时势造英雄，尽管在星盟与人类开战之前，UNSC就已经启动斯巴达计划，但如果没有外星势力的大举入侵，这些超级战士也不会成为家喻户晓的神话。“斯巴达”这一代号是哈尔茜博士的个人选择，蕴含着深刻的哲理。一方面，这个名字暗示了该计划的训练之严格、士兵之勇猛。另一方面，“斯巴达”也体现了超级战士无惧强敌、视死如归的伟大精神。正如同古希腊那镇守温泉关的300勇士，虽然他们最终阵亡，但已经让敌人痛苦不堪。负责训练约翰-117的孟德兹军士长曾反复阐述这一道理：为了大局考虑，一个优秀的指挥者必须时刻做好牺牲部下的心理准备，但决不能肆意浪费生命，一定要让每一位战士死得其所。乔治-052启动跃迁装置，与长达29公里的超级母舰同归于尽；士官长在“初次反击”行动中失去了一名斯巴达-Ⅱ战友，但这次行动最终让星盟的500艘战舰灰飞烟灭；斯巴达-Ⅲ连队一次又一次向星盟的重要设施发动攻击，即使全军覆没，也依然为人类赢得了战略优势……斯巴达并非永生不灭，但敌人永远无法从他们身上取得真正的胜利。星盟每杀死一位斯巴达战士，都需要付出几十倍、上百倍，甚至成千上万倍的高昂代价。

斯巴达-Ⅰ原名猎户座计划，是ONI（海军情报局）为各类特种作战培育强化战士的长期计划。斯巴达-Ⅰ士兵全部为现役军人，以志愿者的形式自愿接受基因改造，获得超越常人的体能、反应和视力，在巅峰期，共有300名士兵同期加入计划。由于志愿者全部是成年人，改造效果有限，也容易引发后遗症等各类隐患，ONI最终停止了这一项目。被玩家戏称为“黑小强”的约翰逊军士长就是最著名的斯巴达一期战士，他与士官长一起经历了人类—星盟战争的大部分关键性战役。

最著名的斯巴达-Ⅱ计划于2517年实行。此时星盟尚未入侵，人类的主要矛盾是内战。殖民地的叛乱此起彼伏，如果出动舰队攻击，不但劳民伤财，也容易造成大规模的平民伤亡。ONI希望打造一支人数很少，但极端精锐的特种部队，来有效地处理这一问题。哈尔茜博士接过了重任，她从上百个星球中诱拐了75位身体强壮、大脑聪慧、基因优越的幼童。这些孩子即使没有进入军队，也一定会成为比普通人出色的优秀者，哈尔茜的目的就是通过艰苦训练和生化改造把他们打造成史上最强的军人。30名孩子在改造手术中死亡，12名终身残疾，余下的33名合格者最终成为了无坚不摧的超级战士。斯巴达-Ⅱ本身的能力就已经超越了人类的极限，装备雷神锤动力盔甲后，每一名战士的力量和速度又得到了成倍的提升。自MKV之后的雷神锤还增加了仿制自星盟的能量护盾，防御力足以同精英相媲美。哈尔茜确信自己能够培育出划时代的超级战士，她不再满足于“猎户座二期”的代号，将其更名为“斯巴达-Ⅱ”。

斯巴达-Ⅱ是不幸的，他们没有正常孩子所应有的童年，自幼在军营中成长，经受着日复一日的残酷训练。斯巴达-Ⅱ又是幸运的，UNSC给了他们最好的装备和资源，将他们视为整个人类军队中最宝贵的财富。ONI打造这支部队的本意是处理内战（士官长的第一个正式任务就是捉拿叛军首领），但就在斯巴达-Ⅱ投入现役后不久，星盟就展开了大举入侵。为了让屡屡惨败的人类重塑信心，ONI将原本处于绝密状态的斯巴达-Ⅱ向民众公开，这只传奇部队也在战争中屡立奇功，受到全人类的敬仰和膜拜。UNSC向民众灌输了“斯巴达无所不能”的神话，一切斯巴达-Ⅱ战士都不允许被列入阵亡名单，即使在任务中死亡，他们也只能在档案中被标上“失踪”的印记。这便是那句名言“斯巴达战士永远不灭，他们只是在战斗中失踪”的起源。

然而，现实中的斯巴达毕竟不可能像档案里那样永生不死。33名超级战士在一次次战斗中慢慢的减员、消逝，ONI提出培育下一批斯巴达的要求，被哈尔茜博士以“无法找到更多的基因合格者”为由驳回，受良心的谴责，她不愿再去绑架更多的幼童，让他们在军队中经受折磨。作为哈尔茜多年的竞争对手，来自陆军的艾克森上校接下了斯巴达-Ⅲ计划。与少数精锐的二期战士不同，斯巴达-Ⅲ从计划之初的目的便是以低廉的代价培训大量强化战士，并派遣他们向战略价值较高的星盟军事目标发动自杀式袭击，保护殖民星球居民的安全。艾克森从沦陷的殖民地中大量招募孤儿，让这些发誓向星盟复仇的孩子成为新一代的斯巴达战士，培训时间从8年缩短为4年，兵员素质和训练强度都比二期差得多。这些娃娃兵被激素赋予了成人般的强壮肉体，随后便被推上不归路，最小的阵亡者年龄刚满10岁。三期战士的个人能力较差，作为标准配置的SPI装甲造价低廉，侧重侦查和隐身，缺乏能量护盾功能，这也成了三期战士死亡率超高的一个重要原因。他们只能以团队合作为核心，每次作战都需要全连300人共同出动。实际负责斯巴达-Ⅲ计划的人是二期老兵科特-051，他为艾克森训练的3批连队共900名士兵，在战争中遭遇了几近全灭的悲惨结局。

从本质上讲，斯巴达-Ⅲ属于“用人命换时间”的高级炮灰，负责训练他们的科特对此相当不满。他认为，斯巴达战士理应获得更好的结局。科特瞒过艾克森上校，挑选了多位素质出色的学员，将他们从危险的自杀式任务中剔除，调往其他安全性更高、待遇更好的单位，这些人组成了《致远星》中的Noble小队。不同于士官长等海军特战部的斯巴达-Ⅱ，Noble是一只由三期战士主导、隶属陆军的特种部队。他们拥有媲美斯巴达-Ⅱ的先进装备，换上了带有能量护盾的雷神锤MKV装甲，从炮灰战士逐渐变为了久经沙场的老兵。但与大部分斯巴达一样，他们也逃不过在致远星战役中陨落的命运。

《光环4》中登场的斯巴达-Ⅳ是由ONI局长——帕拉格斯基上将亲自提出的计划。上将原本希望让艾克森上校和哈尔茜博士共同培训四期战士，但艾克森在保卫火星的战斗中被俘身亡，哈尔茜自致远星沦陷后就陷入了失踪状态，ONI只得在这两人缺席的情况下独自开展项目。斯巴达-Ⅳ回归了一期战士的招募方式，直接从成年军人中选择志愿者。他们装备第二代雷神锤装甲（GEN2），同样拥有能量护盾。一部分斯巴达-Ⅳ被分配到了新锐战舰无限号（Infinity）上，他们会在安魂星与士官长相会。

斯巴达计划对于ONI并不仅仅意味着荣耀，随着人类—星盟战争的结束，一些鲜为人知的黑暗历史也逐渐浮上水面。哈尔茜绑架大量幼童作为斯巴达-Ⅱ计划的兵源，为了防止孩子的父母察觉到异样，她克隆了75个人类作为替代品，将其送回他们原本的家庭。UNSC的克隆技术并不完善，克隆人有致命缺陷，会在几年内迅速死亡，让这些家庭蒙受了巨大悲痛，而这一切都是哈尔茜瞒着上级执行的计划，并没有经过高层批准。ONI局长帕拉格斯基对此愤慨不已，在哈尔茜从奥星内部的盾世界现身后，她立刻以叛国罪将其逮捕。讽刺的是，斯巴达-Ⅱ的初衷是平定内乱，但这一计划却在某种意义上成为了内战之源——叛乱分子斯塔福·森兹克是二期战士娜奥米-010的亲生父亲，他的妻子在女儿的克隆体去世后悲痛欲绝，自杀身亡，但他认出了这个克隆人并非自己真正的女儿。出于对女儿遭受绑架的愤慨，斯塔福加入反对UNSC的组织，成为了一位叛军。与星盟的战争结束后，内战再次成为了人类的严重问题。

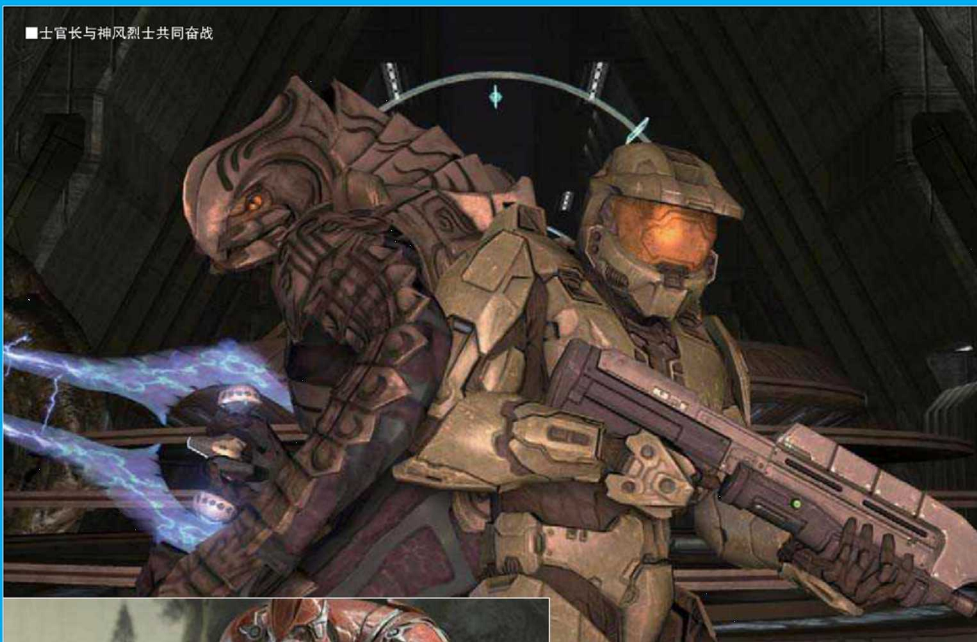

■约翰逊在丰饶星作战






■在无限号上训练的斯巴达四期战士

http://ipdf8.blog.163.com


■士官长与神风烈士共同奋战






■鬼面兽，野蛮而强壮的种族





星盟的崛起与衰落

星盟是由先知和精英共同创建的多种族政权，在这一联盟创立之前，先知与精英原本是敌对关系。二者都将先行者视为神明，但具体理念却有所区别。先知一直在通过挖掘和分析先行者遗产来提高自己的科技实力，精英则反对挖掘遗产，认为这是对圣迹的亵渎。精英身高2米以上，体格强壮，智勇双全，精通各类远近武器与战略战术，顶级精英的实力甚至能够匹敌人类的斯巴达战士。在地面战场上，先知面对精英，完全没有招架之力。但在太空战中，凭借着无畏号战舰的先进性能，先知用游击战的手段消耗了大量精英的舰队，最终迫使后者改变态度，承认了挖掘先行者遗迹的合理性。休战后的双方联手成立了星盟，并立下《联盟文书》作为建国法典——先知继续探索先行者的遗迹，并提供科技给精英。作为回报，精英则担当先知的亲卫队，保障他们的安全。在整个星盟组织中，先知负责宗教和科技工作，精英掌管军事大权，作为行政机关的最高议会则由先知和精英共同担当议员。日后加入星盟的族类一律在部队中充当精英的部下。凭借着精英强大的战斗力，星盟征服了野猪兽、豺狼人、兵蜂等众多种族，并将它们吸纳进军队。在鬼面兽出现之前，精英一直在联盟中保持着军事统治者的地位。

作为最后一个加入星盟的种族，鬼面兽拥有比精英更强大的体型和力量，但他们的智力较为逊色，科技与政体也处于相当原始的层次。鬼面兽天性野蛮好斗，加入星盟之后就与精英发生了冲突。精英虽然也是一个尚武的种族，但他们视荣誉为生命，尊敬强大的对手，鄙视胜之不武的战斗。很多功高盖主的精英统帅对上级嗤之以鼻，先知有时也必须为他们做出让步。对于人类，精英则抱着相当复杂的情感。一方面，在先知的煽动下，精英普遍将人类视作敌人。另一方面，在多年的战争中，一些精英也相当佩服人类顽强的意志和战斗力。令他们疑惑不解的是，为何先知没有把人类吸收进星盟，而是直接发动灭绝战争？精英的战斗力固然强大，但先知更想要的是一个供他使唤的愚忠部下，而不是一个聪明有主见的种族，对先知死心塌地的鬼面兽正符合这一要求，先知一直在寻找让鬼面兽全面替代精英的契机，在战争末期，这个机会终于到来了。

2552年，精英的超级指挥官提尔·外达姆率领750艘战舰攻陷了人类最大的殖民地致远星，逃出生天的士官长却乘坐秋风之墩号来到04环带，施展一系列反击行动。他炸毁了被星盟视为圣地的环带，又从提尔的手中夺取了舰队的旗舰，给星盟造成巨大损失。最高议会剥夺了提尔的兵权，将其贬为神风烈士，要求他执行一系列自杀式任务，用性命洗刷失败的耻辱。士官长随后又来到05环带，杀死了身为最高主教之一的悲怆先知。同为大主教的真相先知以此为借口，声称这一切惨剧是精英失职所致，将亲卫队的荣誉交给了鬼面兽。

面对这种公然违背《联盟文书》的行为，精英议员发出抗议，威胁着要退出最高议会。一不做二不休的真相先知随即在首都博爱之城发动了大屠杀，他下令让鬼面兽处死精英议员，并剥夺精英在舰队中的领导权，将指挥棒交给鬼面兽。问题在于，精英一直在星盟中担任着统帅，威信相当牢固，自然不可能坐以待毙。大量的野猪兽和猎人选择跟随精英而战，整个星盟的兵力被一分为二，两个派别陷入乱战。派别斗争使得精英脱离了星盟，信仰危机则最终让他们倒向了人类。先知一直宣称，先行者正是经过光环的洗礼才成为了神一般的存在，开启光环能够让星盟子民走上朝圣之旅，得到终极的救赎。神风烈士等精英则从343罪恶火花口中了解到事实：光环会杀死银河系的一切智慧生命，所谓的朝圣之旅只是一则谎言。得知真相的神风烈士为了应对共同的敌人，选择与人类结盟。他带领舰队在方舟击败了3倍数量的鬼面兽大军，并与士官长一起摧毁了虫族，为人类—星盟战争划上句号。

战争结束后，原星盟势力陷入了一片混乱，曾经不可一世的先知被复仇的精英杀到濒临灭种，到处狼狈逃窜，只求保住性命。鬼面兽依然视精英为敌人，但野蛮原始的本性让他们再次沉迷于部落间无休止的内斗。精英在大战中获得了胜利，随后便陷入了危机。先知长期垄断科研工作，使得精英自身的工业水平一落千丈，他们甚至无法对损失的战舰进行维修和补充。精英与人类的关系则进入了一个十分微妙的境地。人类的胡德统帅与神风烈士在战后签订了和平条约，凭借着昔日的显赫战功，神风烈士勉强维持着统治地位，但他已经无法阻止军队四分五裂，这就是《光环4》中的一些精英作为敌人登场的原因。虽然已经没人再相信先知关于朝圣之旅的谎言，但很多精英的原教旨主义者依然将先行者奉为神明，他们认为神风烈士亵渎了信仰，意图推翻他的统治。ONI则希望利用这些混乱，将精英导入内战，进一步削弱他们的实力，降低这一种族对人类的威胁。帕拉格斯基上将甚至批准，给这些原教旨主义者秘密提供武器，点燃他们与神风烈士的战火，坐收渔翁之利。

http://ipdf8.blog.163.com

十万年前的真相

《光环 3》终结了长达 27 年的人类—星盟战争，但在宇宙中还有许多未知威胁等待着人类。在文献记载中，先行者将银河系的文明归类为 8 个等级：等级 7 为原始社会，生物只会使用简单的工具，以部落的形式群居，十万年前，在光环启动后，所有回到母星重新发展文明的种族都处于这一级别；等级 6 为工业时代，懂得使用大型的复杂机械；等级 5 为原子时代，掌握原子能和初级的航天设备；等级 4 为空间探索时代，拥有在恒星系内航行的能力；等级 3 为空间殖民时代，初步掌握空间跃迁等超光速航行技术，26 世纪的人类处于这一时代；等级 2 为星际航行时代，拥有快速而精确的空间跃迁技术，并能够进行超光速通讯，星盟位于这一层次；等级 1 为创世者，可以制造全感知 AI 和人造生命，还能搭建行星大小的工业设施，先行者达到了这一水平；等级 0 为超神，能够在银河系外任意航行，拥有加速生物进化的能力。超神是一个理论上的级别，没有确凿证据能够证明它的存在，已知的唯一一个处于 0 级的文明，只有先驱（Precursors）。

先驱创造了人类与先行者，二者虽然在 DNA 和形态上拥有相似之处，但他们只能算作远亲，并不是同一个物种。先驱将“衣钵”（Mantle）视为信仰。衣钵代表着在银河系中创造、传播、守护所有生命的权利和责任，先驱依照自身的喜好创造物种，当一个种族的文明发展到一定高度时，先驱就会评估他们是否能够承担衣钵，不能接替这一重任的生命属于失败品，会遭到先驱的抹杀。十万年前，人类与先行者同时达到了 1 级科技的水准，成为银河系中强大的两个种族。先驱经过评估，认为先行者无法继承衣钵大任，决定灭绝先行者。感知到危机的先行者先发制人，率先启动战争，重创了先驱。科技水平更高的先驱为何会战败，至今依然是一个谜。大部分先驱被消灭，少数幸存者逃离到银河系之外的宇宙中。为了复仇，同时也是为了考验人类能否继承衣钵，先驱释放了虫族这一终极兵器。

最早与虫族接触的生物并非先行者，而是十万年前的人类。在疫情爆发后，人类决定以基因工程的手段对付虫族，三分之一的人类自愿在体内注射特殊 DNA，成为了“基因陷阱”。虫族在感染他们之后，体内的细胞会凋零死亡，无法继续扩散，而被感染的人类依然能保持自己的意识。经过此举，虫族遭到重创，从银河系中撤出。与虫族作战消耗了大量资源，人类为了生存，开始抢夺先行者的领地。先行者的军事领袖宣教士率领武侍者与人类开战。双线作战透支了兵力，人类虽然击退了虫族，但最终依然被先行者所征服。宣教士本人也将这场战争视作胜之不武的行为，虽然人类是侵略一方，但先行者凭借着趁人之危的优势才取得了胜利。在战败前，人类销毁了所有跟虫族有关的资料和样本，希望日后虫族再度归来时，先行者会遭遇束手无策的绝境。人类军官在死前遭到了酷刑审问，先行者希望从他们口中套出治疗虫族的方式，然而这些人依然不屈不挠，誓死不从。幸存的全部人类被先行者实施了基因退化，变回了智力低下的原始人，并被送往母星地球，在各个部落中度过余生。智库长给所有人类的基因中刻入了“Geas”的烙印，这种技术可以将记忆、意识、行为通过 DNA 保存在生物体内，并随着生育传给下一代。一些不死心的先行者还将人类军官死前的意识以 Geas 的形式写入人类个体之中，希望借此找到治疗虫族的妙方，这种努力其实也属于徒劳。

先行者并不知道，人类其实没有找到治疗虫族的方式。但虫族在侵入受害者体内后，可以自由决定是否实施感染。“基因陷阱”之所以能够发挥作用，是因为虫族自愿放弃感染这些人类。整个虫群大军暂时撤离银河系，也并非被人类所击败，而是遵从先驱的安排。先驱希望虫族停止对人类的进攻，调转枪口，对先行者实施复仇。从结果来看，先驱达到了目的。击败人类的先行者虽然称霸了整个银河，但几千年后，虫族的再度归来给了他们灭顶之灾，先行者只得用启动光环这种同归于尽的方式解决虫族。虽然方舟保存了生命的火种，但这不过是将功补过的举措，整个银河系的文明已经随着光环的启动回到了零点，这无疑是一场可怕的倒退，一次不堪入目的大屠杀。阻止虫族扩散的方式原本有很多种，先行者却选择了最糟糕的一种，就这一角度而言，他们确实没有继承衣钵的资格。虫族的英文原意是“洪魔”（Flood），先驱则将其称作“审判”，它们在本质上更像是一种先驱实现自己目的的工具，一种考验银河统治者的危机，而非普通的寄生虫。先行者在遭受重创后，将光环阵列等设施的启动权交给了人类，也可以看做某种意义上的妥协。

26 世纪人类的科技水平无法与十万年前相媲美，不过人类的长处在于学习能力。星盟对于先行者设备的发掘一直处于单纯仿制的初级阶段，他们并不清楚这些机械背后的运作原理，只有刨根问底的人类才能真正理解这些科技。战后阶段，人类对大量先行者和星盟设施展开研究，将其中蕴含的技术收入囊中，科技水平接近 2 级，与星盟的差距正在不断缩小。《光环 4》登场的无限号是人类史上最大、最先进的战舰，拥有快速而精确的空间跃迁能力。2557 年，这艘战舰的控制系统遭到了入侵，坠落于先行者的盾世界——安魂星。与此同时，在宇宙中漂流了 5 年的士官长也来到了这里。5 年的时间对于冬眠舱内的士官长并不是问题，但却足以对科塔娜造成影响。人类 AI 无法与先行者媲美，拥有学习能力的高级 AI 的服役期只有 7 年，寿命耗尽后，AI 就会因为过度思考而陷入癫狂状态，最终力竭而死。经过多年的漂流，科塔娜的服役时间已经超过 7 年。贵为主角的御用 AI，她应该不会就这样轻易死去，况且她在博爱之城与偏见之僧有过接触，很可能已经从先行者的 AI 身上找到延长寿命的方式。

作为“回收者三部曲”的第一作，先行者在 4 代中占有重要地位，这一点已经在 E3 上得到证实。在无限号遭到入侵时，船员的屏幕上出现了宣教士的标志，随后登场的巨型球体，则是武侍者进行自我放逐时所用的冥想之冢（Cryptum），宣教士就曾在这样的设施中沉睡数千年。导致无限号坠落的入侵者，很可能就是这艘冥想之冢，甚至是宣教士本人。与士官长交战的机械则是普罗米修斯军团的战斗机器。普罗米修斯是武侍者的最强军团，宣教士正是他们的领袖。预告片中登场的新敌人拥有单兵空间传送能力，其近战武器能够一击扣干士官长的护盾，同为机械卫兵，它们的实力已经远远超越了圣堂防卫者。不过，士官长也能使用他们掉落的先行者枪械，游戏的难度不会特别离谱。不出意料的话，宣教士就是那个“复苏的上古邪恶势力”（以预告片中的标志为证），他会在本作中作为敌人亮相，智库长也有望登场。虽然根据 3 代终端机的记载，智库长本人早已在地球被光环消灭，但对于科技发达的先行者而言，只要在死前能够保存下自己的记忆和意识，死而复生并不是困难的事情，宣教士原本的肉身早已被消灭，此后他以记忆移植的方式在其他先行者的体内得到了重生，智库长也完全可以通过其他手段复活。虽然智库长对人类抱有好感，但宣教士作为十万年前与人类作战的统帅，很可能会有不同的看法。

《光环》的真人预告片一向有口皆碑，为了推广新作，微软将于今年秋季推出名为《光环 4 航向黎明号》的系列真人视频。这部视频总长一个小时以上，分段播出，是微软史上耗资最大的拍摄活动。E3 预告片的开场，就是这款视频的一部分，直逼好莱坞大片的精彩水准令人期待。对《光环 4》剧情密切关注的玩家，可以在游戏发售前夕通过影片进一步了解本作的背景故事。





http://ipdf8.blog.163.com

玩家保健室



为玩家量身定制的保健提议

连续讲了三回跟五官相关健康问题之后，我想话题也该转移一下了，要说跟玩家相关的健康问题其实有很多，鉴于咱们的顾问医生现在任职的是创伤骨外科，所以本期的话题就探讨一下骨骼中最容易出问题的地方——颈椎。随着掌上娱乐设备的普及，人们可以随时随地的玩游戏，但是如果长时间游戏而且姿势不正确，再加上缺少运动，就很容易感觉颈部的肌肉很紧很硬，时间一长，就有可能引起颈椎病。现在颈椎病的病人越来越多，而且年轻化的趋势越来越明显，而要预防颈椎病，就得从姿势、饮食、作息运动等几个方面来入手。

栏目主持 宇宙人 特约顾问 不动明皇

本期话题：颈椎保护

又到科普时间了，先来了解一下颈椎的生理结构。颈椎属于脊椎的一部分，是26块脊椎骨（成人，小孩子有33块）中位于上部的7块椎体。脊椎对于身体非常重要，起到支撑身体、缓冲身体的压力和震荡以及保护内脏，所以一旦



■正常颈椎的生理弯曲。

脊椎发生病变，引起的疾病可以超过一百种。所以保护脊椎的健康是非常重要的，而颈椎则是脊柱跟头部的连接部分，我们一般用C1-C7来表示第一到第7颈椎。颈椎之间由椎间盘、椎间关节、颈椎韧带连接着，并维持着颈椎关节的稳定。第一颈椎（寰椎）与第二颈椎（枢椎）之间为寰枢关节，无椎间盘。从第二颈椎至第一胸椎共有六个椎间盘。椎间盘病变是引起颈椎病的其中一个重要病因。大家都知道，在侧面看脊椎，脊椎不是笔直的，而是存在若干个弯曲，称之为生理弯曲，颈椎的生理弯曲是轻度前凸，生理弯曲变直也是颈椎病的其中一个重要病因。颈椎周围伴行有大量的血管以保障颈部和头部有充足的血运，另外还有由大脑发出的神经丛，支配着颈部及上肢的感觉和运动。以上是相关知识的普及，大家不必深究，明白就行了。



■颈椎牵引示意图（好像哪里不对）。

颈椎病，顾名思义就是颈椎的病变，是由颈椎间盘退行性变、颈椎肥厚增生以及颈部损伤等引起颈椎骨质增生、椎间盘膨出、韧带增厚，刺激或压迫颈脊髓、颈部神经、血管而产生一系列症状的临床综合征。主要症状有：1、颈肩酸痛，而且可放射到有后脑勺和上肢。2、一侧或双侧肩背部沉重感，上肢乏力且感觉麻木。3、脖子僵硬，活动欠灵活。4、头晕、头痛、视物旋转、视物模糊等。初期症状都因为比较轻且能多数能自行恢复而容易被忽略。长时间低头玩游戏，看电脑，长期保持头颈处于单一位置姿势，导致局部过度活动或长期压迫，损伤相应位置的椎间盘、韧带等；不良的姿势习惯，如平躺看电视、看书，枕头过高等容易损伤颈椎而引发颈椎病。（先天及外伤因素这里就不作阐述了。）

颈椎病的诊断比较简单，如果发现有类似上述症状，通过颈椎四方位X线片、颈椎CT、颈椎MRI、椎－基底动脉多普勒、肌电图等专科检查，通过颈椎椎体的形态、生理曲、椎间盘、椎－基底动脉血流情况等可以得出比较准确的诊断。而颈椎病的治疗方法很多，这里简单介绍一下：1、口服药物以缓解疼痛、局部消炎、放松肌肉为主；2、颈椎牵引（俗称吊颈）；3、理疗；4、中医中药主要是以活血化瘀为主。5、症状严重的可以考虑手术治疗。

颈椎病的防治

1、首先肯定是端正姿势，避免长时间低头玩游戏或者玩电脑，定时改变头颈体位，保持脊柱正直，注意适时休息。2、另外枕头过高也是引起颈椎病的一个重要因素。枕头高度的标准：在平睡时，软枕头在头部压下之后的高度为自己握拳平放的高度；在侧睡时则是自己握拳平放高度的两倍。3、避免颈部受风扇或者空调风长期吹着。如环境所限可以戴条围巾。4、另外还要加强肩颈部肌肉的锻炼，游泳（特别是蛙泳）以及打羽毛球对锻炼颈部肌肉都有一定的作用。5、前几期我教过一个改善颈部血液循环的活动，这里再说一次：首先双手自然垂下，挺胸收腹，做点头、抬头、左右侧头的动作各30次，然后顺时针转动颈部10圈，再逆时针转10圈，最后揉一揉颈部。建议固定位置超过2小时都可以做做这个动作，既可以缓解疲劳，又能起到锻炼的目的。另外再教一个可以缓解颈椎间盘压力的动作：双手十指交叉合拢，将其举过头顶置于枕颈部；然后将头后仰，双手逐渐用力向头顶方向持续牵引5-10秒，连续3-4次即可。还可以做做颈椎操，具体动作网上有教学视频，可自行搜索，这里就不多说了。还可以用热毛巾局部热敷，对促进血液循环也是非常好的。6、如果有颈部外伤病史的话请及早治疗，防止伤势发展成颈椎病。饮食：摄入充足的钙质可以防止骨质疏松；蛋白质是形成韧带、骨骼、肌肉所不可或缺的营养素；B族维生素、维生素C跟E等微量元素可以缓解疼痛、解除疲劳。少抽烟喝酒，少吃生冷活过热的食物，少吃油腻辛辣味道刺激的食物。



健康问题答疑

Q：我本来有些近视，现在玩游戏玩不到一个小时，右眼就变得很模糊了，而且几乎会维持一整天，但左眼看东西还是一点问题都没有，明明以前能玩很长时间都不会这样的，请问我的右眼是出了什么问题么？

A：第一、可能是眼睛的近视度数有改变，佩戴不适合度数的眼镜而使眼睛疲劳加重，建议重新检测双眼度数并及时调整眼镜度数；第二、经常使用抗疲劳眼药水也有可能引起视物模糊；第三、角膜炎，这个得到正规医院进行检查才能明确，平时应注意用眼卫生，切勿用手直接揉眼睛。



■没医生指示滥用眼药水也是非常危险的事。

Q：买头戴式耳机的时候明明试戴的时候觉得很轻很舒服的，而且也没有压住耳朵的感觉，但是为什么听了一段时间之后还是觉得耳朵被压得很疼呢？

A：中医有句话叫"不通则痛"。佩戴头戴式耳机的时候会压住外耳廓，刚开始的时候当然没有什么感觉，外耳廓有丰富的神经血管分布，长时间佩戴头戴式耳机的话，就等于这些神经血管长时间受压，所以就耳朵才会痛。

※本栏目特约顾问不动明皇，既是一名游戏玩家也是咱们UCG的读者，中医学毕业，现任职于某医院的创伤骨外科，能利用各种资源为我们提供全面的健康指南。

http://ipdf8.blog.163.com

栏目主持 一刀

中国力量

相信我们大多数读者朋友都是看着动画片长大的。曾几何时，你是否畅想过自己将来要做一部动画片出来，放给所有的朋友看？不过对于绝大多数人而言，长大后的我们无法去实现儿时的这个梦想，但总有那么几位上帝的宠儿，能够美梦成真。今天做客“中国力量”的宋尚，便是一位圆了梦的年轻人。前段时间，他将自己制作的动画短片《地铁大逃杀》放到了网上，没想到围观者甚众且好评如潮。与周围的同龄人相比，这个即将走出校门的动画专业大学生无疑是幸运的，那么他对自己未来动画之路的规划是怎样的？对现今的国产动画，他又是如何的一番看法？我们的特约记者嘟咧呃再次出马！

坚持梦想 脚踏实地 我就是造物主

专访人气动画短片《地铁大逃杀》主创宋尚

“地铁血案”缘起

下文中“宋”指代受访者宋尚，“嘟”指代嘟咧呃。

嘟：前段时间由你担当导演的动画《地铁大逃杀》在网上人气很高啊！看片名很容易让人联想到日本那两部《大逃杀》电影，那你是否有向老电影致敬的意思？

宋：本来倒是没有致敬的意思，当时我列了十几个片名备选，比如《狂砍一节车》《深红地铁光线剑》之类的。凑巧我的指导老师薛燕平比较中意现在用的这个，所以我就真的用了。

嘟：说到光线剑，你该是个星战迷吧？

宋：是的！从小我爸就喜欢给我找各种录像带看，那会儿我还没上小学，看《星际迷航》就感觉“好土鳖，这啥……”，直到后来看到老《星球大战》，直接就把我给惊了，完全没有意识到那是七十年代的产物，就算现在来说都不过时。等上了小学，我就老想拿着模型自己去拍。后来真正开始学美术和动画后，才发现《星球大战》对我的绘画风格影响真的太大了。我认为它的那种美学一直影响到现在的许多星际宇宙题材的游戏。

嘟：是什么时候开始对动画感兴趣的？

宋：很小，最早是爱看漫画。日本的话，是看贰瓶勉，作品是《BLAME！》《BIOMEGA》，相对小众的一个科幻漫画家，但我很喜欢他在美学和节奏上的那种调调，中学的时候还直接临摹他的画呢！

嘟：那你看《EVA》不？

宋：至爱！一言难尽，作品里和作品外的事儿太多了……可能好作品都这样吧，不能单单的说是一个作品，而是你一段时期生活的标签，会影响人一辈子，《EVA》就是这样的作品。

嘟：的确，要聊《EVA》的话，刀哥给咱多少版面都不够。咱们还是说回你的这部作品吧！怎么会想要做一部在地铁车厢里战斗的动画呢？原初的创意是否诞生于咱们大学门口的地铁八通线上（编注：嘟咧呃也毕业于中国传媒大学，和宋尚是校友）？

宋：嗯，最早的分镜本上印的就是《Subway BaTong Line》



■《地铁大逃杀》的官方海报，画风和字体设计都相当有特色。

嘟：哈哈，听说八通线现在很挤了？

宋：我08年入学就一直很挤了！

嘟：那在动画中，我看到有个很奇妙的设定，全车中站着的，只有一个老头，车厢里倒不是很挤嘛。

宋：因为没有能力制作那么多NPC啦！毕竟是手画的2D动画，画面里多一个人物就会增加很多的工作量。

嘟：好吧，这理由倒是具有足够的说服力……那可否向读者朋友们介绍一下，这部动画短片从无到有，是怎么创作出来的呢？

宋：最早只是一个很模糊的概念，类似于“在地铁这个空间上，人与人的安全距离被打破，以至于发生了不可思议的事”。后来慢慢细化，在定下了一个有简单逻辑的剧本后，就开始画分镜。这个阶段进行了反复的修改，所以最初的分镜和现在的成片已经完全是两码事了。随后就是忙碌的中期制作，画原画、补动画、制作出流畅的动作，再添上合适的背景。这些都完成后，就拿到AE（全称After Effects，一款影视后期特效合成及设计软件——编注）之类的软件上去做合成，合成得比较满意的镜头就留下来，攒一箩筐当素材，最后就拿这些素材来剪辑出成片了。

嘟：那你最初的创意，是一部黑化的报复性动画么？

宋：不是，原本我是想做一个恶搞题材的。这两天收到很多外国观众的反馈，他们大多数也感觉这是一个诙谐、搞笑的伪恐怖片。

嘟：有个小问题，片子的高潮部分，就是1分49秒开始的“外太空大战”那段，本来该是兴奋劲儿

宋尚：我要做动画！

受访者经历自述



之前总有朋友说，羡慕我们这些“会画画的人”，我总会反问羡慕什么？——“因为可以将自己想象的世界创造出来”。这个理由太美丽了，仅仅因为这个理由就足以让我去选择我最爱的动画专业了。

我在08年考入中国传媒大学动画学院动画系，当时我来到学院里，就如同刚从产房出生的婴儿一样茫然，知道的仅有一点——我要做动画。

然后我们就开始了各种无进度无计划的尝试，总是徘徊在各种积累、摸索、碰壁和失意之中。在无数的作业练习之后，我们决定做一部动画短片。不是原画练习，不是合成的实验，更不是镜头语言的总结作业，而是一部真正的短片，一部真正的动画片。

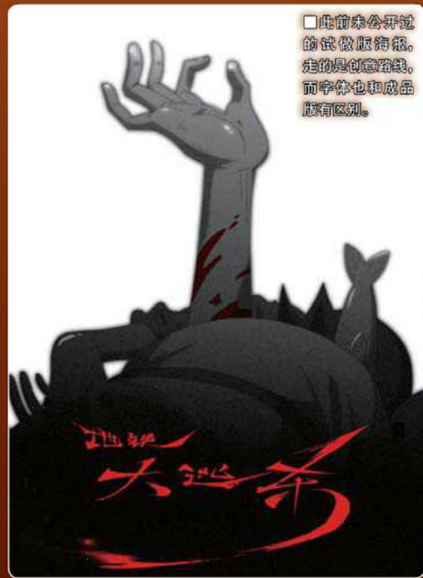
这，就是做《地铁大逃杀》的初衷。《地铁大逃杀》只是我的第一部二维动画短片，一切都还只是刚刚开始。如同你要登月，却刚刚造了一只“窜天猴”一样，路还长着呢。我祈祷自己能一直坚持下去，只是为了那一句话——可以将自己想象的世界创造出来！

※特别提醒：本期杂志附送的Gamehalo光盘中特别收录了动画《地铁大逃杀》的成片，敬请观赏。

http://ipdf8.blog.163.com


■这就是“地铁血案”的发生地。


■尽管只是毕业作品性质的动画，但本作对细节的处理做到了一丝不苟的程度。



□此前未公开过的试做版海报，走的是创意路线，而字体也和成品版有区别。

上来的时候，应该是精心设计的各种巧妙桥段，就跟成龙电影的打斗一样，但你采取的却是大场景想象式的做法，效果上有些冷场啊！

宋：确实，我有些朋友看到这段儿的时候也说：“咦？怎么空间变的这么宽阔？这是哪儿？”其实我的想法是：按照整体的节奏排布，这里肯定是动作表现上最高潮的一个桥段，所以从剪辑率、动作幅度、空间大小来说都应该是变动最大、变化最多的一段，所以就把“团战”和“核爆”的大戏安排在这里。不过看来貌似造成反效果了……之前确实想过其他处理方式，那就是……直接从“PK红领巾侠”跳到“决战二胡哥”，不过即使那样做的话，节奏上似乎更糟糕，可能难以达到足以让观众兴奋的点。所以我就加了这一段“空间大战”，没想到最后还是不大理想。

经典角色的隐藏身分

嘟：我在片中看到了很多符号化的人物，比如五道杠大队长，火影二胡哥，但最不可思议的是《星球大战》里的风暴白兵——他居然也是反派。这家伙应该是跟主角老头（黑武士）一伙儿的啊，怎么也成了“敌人”了？

宋：没有这么严肃的界定，暴风兵本来就跟克隆人、B1机器人一样，是一种悲催的草根，所以我把他加入到了“那些群众”里了，哈哈。

嘟：那么主角老头的原型确实是黑武士吧？带着红军帽的头形都像。

宋：是的。

嘟：片中还有很多类似的符号化人物，能说说他们都是怎么来的么？

宋：这些角色分为三类，一类是《星球大战》里的角色；第二类是我的老师和前辈们之前创作出的经典角色；比如薛燕平老师《圣诞的熊》里的熊爸爸、王卯卯的兔斯基；第三类就是国内老动画里的一些经典角色。

嘟：那我看第三类里大都成了反派角色啊，是想用它们表达某种反传统的想法？

宋：对，其实我从自己上一部片子《ANISAND》开始就有这种想法。第三类角色总共有五个：哪吒、神笔马良、孙悟空、葫芦娃、黑猫警长。这些角色代表着最经典的国产老动画，但这种经典对于如今的中国动画而言，与其说是一种荣耀，不如说是一种历史包袱。我们不断地在重复过去，花大钱去重制3D版《大闹天宫》，这对新动画而言，客观上其实是一种阻碍。

嘟：过去老片的美好记忆太深刻，新作又做不好，所以选择搞复


■黑猫警长是国产动画的标志性角色之一，而在《地铁大逃杀》中却得到了另类的诠释。

刻，现在日本游戏界也是这种情况。这种炒经典冷饭的做法，其背后有着深层次的原因，那就是观众们对老作品的过分崇拜。你对这些情况有看法？

宋：有的，所以在片中，他们都是主角老头的阻力，一定要清除。不过其实它们还不是最大的阻力。最大的毛病是那个穿着“晓”组织衣服的二胡哥！他就是山寨的代名词，明明是一个中国人，却喜欢山寨的日本货。不是说日本的东西不好，我自己本身也喜欢；但我最讨厌那些纯山寨的和伪腐伪宅伪非的。像那个二胡哥，外表看着很潮，像是“晓”组织的，但其实本体仍是个陈腐老夫子。

嘟：所以你把他作为片中最后一个敌人，类似最终BOSS。

宋：对的，因为是最大的阻力，关底BOSS么，打完他才能通关。

嘟：那由此说来，你觉得动画该怎样做，才能既摆脱对老作品的无限致敬，又不山寨国外作品？除了像片中那样把它们都杀光以外，还有什么办法？

宋：两个方向。一是作者自己本身的新思维想象，比如《红领巾侠》、《李献计历险记》之类的；二是从生活与实际感受出发，做出真情实感，比如国内很多学院派的作品，《圈圈人》那种。

嘟：在片尾字幕后有个彩蛋，片中惟一的小孩儿也死了。我看这孩子还是有着“让座向善”的想法和表现的，但最后还是在劫难逃啊，为什么要这样安排呢？

宋：小孩的原型是幼年的阿纳金（黑武士），他代表的是一种循环。我地铁上经常想，今天我要是不给面前的老头让座，那以后等我老了估计也只能站着，这就像是个有报应的定时炸弹一般。

嘟：那么让小孩直接死去似乎也不是拆除这个炸弹的办法啊！

宋：哈哈哈，那我在续集里让他复活吧！


□“老红军”是动画的主角，但在这朴实无华的外表下，隐藏着惊天大秘密……

http://ipdf8.blog.163.com

关于游戏，宋尚如是说



由于游戏版反响热烈，《地铁大逃杀》的人设资料集即将发售……好吧，我们期望如此！

嘟：整个片子的制作，从无到有，一共用了多少时间?

宋：九个月，工期有些慢。现在想想，要是重制的话，一个人只要6月就好了。

嘟：九个月，基本就是一个学年的时间了。那这片子就是毕业作品了吧?

宋：是的，我的老师是这样打算的，但我自己目前已经开始制作下一部片子了，这部片子比较侧重于剧情了，讲的是一个“原子弹的故事”，可能风格会跟《地铁大逃杀》相差甚远。



很有另类恐怖游戏封面感觉的插画。

嘟：嗯，拭目以待。那如果让你把《地铁大逃杀》做成一部游戏，你会怎么设置?

宋：肯定是做成一款动作游戏，就像《原力释放》一样。不过让我自己做可能有点困难，因为我平时玩爽快的打枪游戏多一点，但《寂静岭》是一个例外，特别是2代，剧情第一！另外还很喜欢即时战略类的游戏。

嘟：即时战略，那你应该玩了不少暴雪的游戏?

宋：完全相反，我很不喜欢暴雪的游戏。

嘟：为什么?

宋：可能跟我自己的专业有关系，我对美术有比较高的要求；简单地说，我个人认为暴雪可能是把大部分精力花在游戏本体上了，而在美术上的努力实在不够。个人感觉完全不及其他一些厂商的八十年代作品。

嘟：那么你觉得好的美术效果应该是怎样的?

宋：不好说，反正不能一味迎合受众，要是受众群就喜欢大红大绿，喜欢修仙飘带，厂商就一路跟着做，那就无语了。

嘟：你的意思是不想一味迎合市场，而是要有创作者自己相对独立的设计?

宋：对，有时候要提着观众走。引领，而非迎合，不然受众就会在厌烦后主动淘汰你。

动画少年的美好未来

嘟：嗯，你对于自己的未来有什么规划么?

宋：首先要接着把刚才提到的那部片子做好，然后如果可以的话，我还想出国学动画。

嘟：像王卯卯那样?

宋：方向不一样，因为貌似momo师姐以后要做老师，而我还是想去一线做动画。

嘟：一线？那你最想做哪一道工序?

宋：若能随心所欲的话，我更喜欢做导演之类的前期工作，不过还是要从头做起，不可能一开始就做导演，特别是在国外。不同国家地区的运作结构各不相同，而除了中国以外的任何地方，都是不可以“空投导演”的。每一位导演都一定是要从最基层做起，不是说“我有导演才华，我要做监督”就行的。

嘟：千里之行始于足下，确实如此。那么你觉得自己在动画方面最大的短板是那一块呢?

宋：编剧，这也是我下一部片子想要去突破的。导演能力方面也还颇为欠缺，不过这个不是一蹴而就的，需要大量的创作练级，我会逼着自己去突破一下的。就拿《地铁大逃杀》来说，“炫”的东西就大于编剧，故事讲得还不够清晰好玩。导演能力就不说了，我目前尚未入门，现在只能说有了一些“执行导演”的能力。

嘟：那在《地铁大逃杀》放出以后，你的生活可有改变？有没有公司主动上门来聘用你?

宋：哈哈，发布出去的当天下午就有很多公司打过电话来。五花八门的，动画、广告、居然还有艺人……不过对于我而言是没什么变化的，我有自己的计划，就是刚才提到的，做下一部片、学外语、再伺机出国深造，哈哈哈。

嘟：能为自己制定发展规划并按部就班地实施，这样的能力和定力都值得肯定，祝你一切顺利，中国动画的未来就看你们的了，加油！



宋尚的插画习作，扎实的基本功和丰富的想象力结合得很好，作品耐人寻味。

http://ipdf8.blog.163.com

本期“自由谈”收录的两篇文章都属于游戏评测类。《时代的老烟枪》谈的是《生化危机 启示录》的得与失，其中提到的与人文精神相关的内容，观点独到，论述也深入浅出，推荐给各位新老“生化饭”们。而后一篇文章出自我们的特约记者嘟咧呃之手，探讨的是《马克斯·佩恩3》中的一些瑕疵，如果你近期正在体验这款炙手可热的大作，不妨关注一下。此外，我们的信箱地址是：tt@ucg.cn，欢迎投稿！



栏目主持 一刀

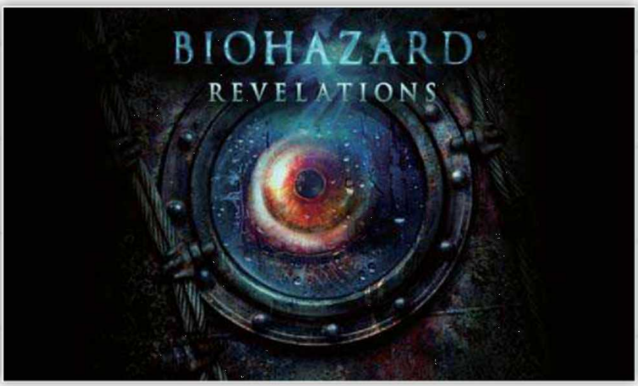
时代的老烟枪

关于《生化危机 启示录》的杂谈与心得

在21世纪第一个十年即将画上休止符时，一部名为《2012》的美国好莱坞大片横空出世。这部前无古人的灾难片在吸引了全球观众眼球的同时，更激发了无数“末世论”爱好者的想象力，于是各种关于“2012年世界毁灭”的预言层出不穷。直到2012年真正走进我们的生活时，那些末日预言却像清晨第一缕阳光射进古堡时纷纷退散的恶灵一般销声匿迹了。不过，正当善良天真的玩家们以为2012年是个一如既往的太平年份时，一场新的“生化危机”又爆发了——2012年伊始，Capcom为我们带来了久违的“《生化》系列”新作《生化危机 启示录》。

本作设定在安布雷拉公司倒台后，世界各地兴起生化恐怖主义浪潮的大背景下。主创围绕海上都市特拉格里基亚爆发的生化危机，以及其后续的余波，编织了一个谍影重重、扣人心弦的故事。下面就让我们一起来看看，本作究竟给我们带来了什么样的体验吧！

1.东鳞西爪的制作风格



在如今电子游戏日渐影视化的大潮下，“《生化》系列”也紧跟时代的潮流，《启示录》在叙事手法上一改之前的传统模式，采用了多主角、多线条的形式快速切换时间轴，同步推进剧情。在新篇章开始时，游戏采用了美剧中惯用的前情回顾形式，帮助玩家更好地融入游戏、理解剧情。故事的主人公依然是我们耳熟能详的克里斯与吉尔这对搭档，故事前期的发展方向与《生化5》类似，我们勇敢的反生化恐怖主义战士一出场就目标明确，将矛头直接指向一系列特殊现象背后可能存在的犯罪组织。从这一点可以看出，《启示录》虽然在初期设置了各种悬念，但游戏的节奏注定不会太拖沓，推进剧情的速度与系列4、5两代作品是保持一致的。

尽管本作已经确定了游戏节奏与4、5两代齐步走，然而游戏的风格却与它们不尽相同。大概是4、5两代作品恐怖感持续削弱引起全球生化迷们的一致不满，即使在销量上再怎么乐观，还是引起了制作人的忧患意识，因此我们看到本作特意在恐怖氛围营造上做足了文章。

一是光影效果做得非常到位。游轮内明暗交错的光影成功渲染出一种神秘气氛，加上闷闷的背景音乐，使游轮内险象环生的阴森气象让玩家们的神经始终保持高度紧张的状态，颇有“《生化》系列”早期作品的味道（注：惟一遗憾的是早期那种乌鸦、丧狗突然破窗而入，被木板钉死的窗口猛地伸出丧尸手臂等经典桥段没有重现）。

二是战斗场景的限制。很多时候玩家活动的范围都被限制在封闭狭隘的室内空间里，没有太多余地供玩家大开大合地施展拳脚，尤其是船舱里的战斗。而且很多时候玩家会在狭窄的走廊里遭到怪物的前后夹击，看着步步紧逼的敌人向自己袭来，恐惧感不知不觉地便会拥上心头。

总之，在这部新作中，我们可以看到之前各代《生化》作品的影子，制作人极力想在两种风格的《生化》作品中找到一个平衡点。

2.悄然变革的战斗模式

战斗模式是所有游戏最基本的属性之一，是值得每一位玩家关注的问题。具体到“《生化》系列”，在历代作品中，制作人都不断地调整着游戏的战斗模式，可谓与时俱进。比如3代引入了“即时回避”系统，4、5两代则大大强化了射击能力……如果笔者没记错的话，《启示录》应该是全系列首次加入“移动射击”这项功能的作品。



虽然从初代开始，《生化》系列就以独特的玩法征服了无数玩家，日后更是不断被各种同类型游戏所模仿。不过随着游戏开发技术的日新月异，众多次世代射击游戏在战斗方式上已达到了前所未有的高度。当玩家们对“《COD现代战争》系列”、“《战争机器》系列”等大作出色的射击手感赞不绝口时，回望同时代的《生化5》，却失望地发现曾经引领游戏界潮流的“《生化》系列”，在战斗方面依然停留在定点射击这一水平上。可以说“《生化》系列”落后的射击模式在次世代里成了一个令人无法忽视的缺陷。

时间距离玩家与上一作《生化5》亲密接触已过去3年，我想每一个生化迷玩到《启示录》发现可以移动射击时，都可以欣慰地感受到制作人紧跟时代步伐、积极求变的制作理念。


■边移动边瞄准在各类打枪游戏早已数见不鲜。

值得注意的是，从严格意义上讲《启示录》仍然是一部动作冒险游戏，而非真正意义上的动作射击游戏，加上游戏固有的解谜等要素的存在，使得本作在战斗模式（主要是射击部分）上与《战争机器》等主流射击游戏相去甚远。游戏的整体手感究竟怎样，只能见仁见智了。

3.还算成功的怪物设定

由于3DS机能的限制，加上《启示录》游戏风格使然，制作人舍弃了寄生人这个已运用成熟的元素。但是如果真如某些喜欢怀旧的玩家所愿，再次原封不动地将丧尸这一经典敌人重新搬上舞台，那么游戏将毫无新意。因此，精明的制作人在《启示录》中引入了一种前所未有的新型病毒“T—深渊病毒”，一旦生物感染这种病毒将迅速变异成造型诡异、攻击力强劲的可怕怪物——滴蚀者（某种程度上也可以看成一种新型丧尸）。滴蚀者虽然不像4、5两代中的寄生人那样保有一定智力，行动敏捷会使用各种工具，但比起系

本栏目文章仅代表作者个人观点。

http://ipdf8.blog.163.com

列的标志性怪物丧尸来，它们具有更多样的造型、更丰富的攻击方式，这无疑给玩家带来了新鲜的游戏体验。值得一提的是，"《生化》系列"中从《维罗尼卡》时期开创的超现实主义表现手法很好地运用到了本作，玩家们会发现某些BOSS级的怪物甚至具有"分身"这种强大的能力。这些具有超能力的BOSS究竟会不会破坏游戏着力营造的真实氛围也是个见仁见智的大问题，这里不再赘述。除了滴蚀者这样的新型怪物，我们还可以在《启示录》中见到猎杀者这个老朋友，让我们以另一种心情重温旧梦。不过，曾经出镜率极高的标志性人气怪物暴君再次缺席，无疑让

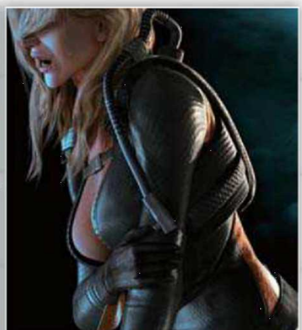


资深玩家有些小小失望。

此外，说到怪物设定，必须说说本作中出现了生化史上最惊艳的敌人——"大波丧尸"瑞秋。这个令人印象深刻的悲情怪物在玩家们玩到游戏后很快成了网上各大游戏论坛热议的话题，不得不说这是个意外的成功设定。







■给人留下深刻印象的大波瑞秋。

4.失落的人文精神

《启示录》这部作品无论是创新的要素，还是继承的传统要素，几乎都恰到好处地融入到游戏的每一个细节中，可以说是相当成功的一款精品游戏。然而作为从初代《生化》一路玩过来的老玩家，玩过后却感到一丝失落。围绕安布雷拉展开故事的那些老作品曾带给我们的那份感动荡然无存。说得直白一点就是《启示录》这部作品骨子里透出来的是那种商业气息浓郁的快餐式游戏的味道，缺少"人文精神"。

可能谈到这里会有很多玩家要质问笔者，《生化危机》是游戏，又不是文艺片，要什么人文精神？那么让我们来一起看看"《生化》系列"早期作品特有的人文精神究竟表现在什么地方。

早期的《生化》作品无一不是以"逃生"为主题的，但是非常注重故事大背景的雕琢。玩家在游戏中探索求生之路的过程中，通过阅读各种文献与笔记可以窥见浣熊市里形形色色的平民们的生存状态和喜怒哀乐，所以说这不仅仅是一两个主人公的故事，而是一个城市和它所有的市民的故事。这些故事里有忠诚和信赖，也有背叛与欺骗；有勇气与坚强，也有胆怯和懦弱。早期的《生化》作品给笔者留下深刻印象的文献和笔记共有3份。

第一份是初代中洋馆地下研究所主任约翰留给女友艾达的遗书，上面记载着约翰尽管知道自己已经感染病毒不可救药了，但还是十分挂念艾达的安危，字里行间透露出这位在《生化》历史上脸都没机会露的悲情男子对心上人浓浓的爱意。可是玩过2代的玩家都知道更可悲的是艾达并不爱约翰，只是个骗取他感情窃取安布雷拉情报的女间谍而已。可是我想恐怕不会有任何玩家真的会去嘲笑约翰吧？笔者在读到约翰遗书的那一刻，立刻消除了对制造杀人病毒的安布雷拉研究员们的憎恨。理性地看，他们其实是野心家阴谋的无辜牺牲者，而且显然他们和我们一样有着对美好生活追求的情怀。



第二份是3代初期在车库里与吉尔邂逅的中年男子留下的遗书。他在惊恐地文字里发出了最后的悲鸣，他哀叹自己原本有一个美好的未来，有机会成为一位著名画家，现在却屈死在这座行尸走肉徘徊的死城中。在看到那些无声的文字的一瞬间，我们忘却了这个男子的怯懦，只记得他曾和我们一样拥有一个美好的梦想与平静生活，而这些全被罪恶的病毒彻底毁了。

第三份是在3代钟楼里一对紧紧搂抱在一起的男女尸体上捡到的，日记的主人是眼前的男尸，而他曾是一名安布雷拉的雇佣兵。日记记载了他们在浣熊市的恐怖遭遇，为了逃生他们彼此抢夺同伴的武器，并试图将同伴作为吸引怪物的诱饵帮助自己逃生，将人性的黑暗面体现的淋漓尽致。就当我们准备鄙视这些雇佣兵的为人时，我们在日记的后几页看到，这个雇佣兵遇到了一个酷似他家乡妹妹的女孩（另一具尸体）后，人性的善良被再次唤醒，他决定拼死保护这个女孩逃出这座死城，可是女孩执意不肯离开母亲长眠的这座小城，于是雇佣兵选择了留下来陪这个女孩共同走完人生的最后一段路。当玩家们捡到这份日记时，游戏早已进行了2/3。我不知道其他玩家读到那些文字时是一种怎样的心情，而我的心情十分沉重，却更加坚定了决心，那就是一定要逃出生天，带着逝者们的那份顽强的信念活下去。

早期的《生化》作品就是靠着这些细节中点滴渗透着的人文精神给老玩家们带来了难以名状的感动，而这也是玩家们无比怀念老作品的原因，更是现在的《启示录》所缺失的内涵所在。那时候里昂不是但丁，克莱尔不是贝尼尤塔，克里斯也不是奎托斯，吉尔更不是雅典娜，他们是一群和你我一样微不足道的小人物，没有超能力，没有小宇宙，关键时刻更是变不了超级赛亚人，他们在浣熊市的逃亡中依然试图解救其余的幸存者，他们靠惊人的毅力与巨大的勇气，以及宝贵的智慧战胜了厄运，逃出险境，给每一位玩家留下了一份难以忘却的回忆。可以说早期的《生化》作品在中心思想上和喜剧之王星爷的众多经典喜剧电影有着异曲同工之妙，都是描写小人物与命运的抗争，这也是让玩家们玩到游戏时产生共鸣的根本原因。

写到这，有很多读者可能要敲笔者的脑袋提醒笔者跑题了吧？我可以十分肯定地告诉大家这篇杂谈还是说的《启示录》这款游戏。让我们一起对比着看看本作，除了具有超高的游戏性外，剧情上有值得你我感动的细节吗？抛开所有的游戏性，该作的剧情仅仅是一部好莱坞爆米花电影的水准。

当然了，过多地指责《启示录》缺失系列初期作品的人文精神无疑过于苛刻了，因为"《生化》系列"的人文精神的流失其实是从4、5两代开始的。不论是《生化4》《生化5》还是《启示录》，这几作都有一个最鲜明的特点，那就是剧情讲述的是一伙超级英雄与一帮超级坏蛋、一群超级怪物大战的故事。而故事背景十分淡化，涉及生化事件的那些村民也好，市民也罢，都只不过是一些模糊的符号而已，我们看到不到他们的生活面貌。不需要什么人道主义，游戏中尽管大开杀戒好了。在这些游戏里，里昂、克里斯和吉尔再也不是当初那个无意中卷入危机中的平凡小警察，他们简直就是特种兵中的精英战士，他们拳脚了得、功夫盖世，仿佛个个是超人或蝙蝠侠。从失去"平民英雄"这个身分的那一刻起，他们就再也无法给玩家们带来那份最纯真的感动了，就像"旭日阳刚"组合后期一次次以商业歌手的身分在舞台上唱起的《春天里》却怎么听味道都不对一样。

《启示录》这款游戏绝对是诚意十足的，制作人不遗余力地渲染游戏氛围，试图让玩家找回当初的那种恐怖感，但我想很多生化迷其实想找回的不仅仅是恐怖感，还有那份人文层面的感动吧？



■本作刻画了一系列身手不凡的角色，但人文精神的缺失，使玩家很难获得充分的代入感。

与《生化危机》同一时期诞生的类似游戏，大多被瞬息万变的次世代游戏大潮卷走，惟有《生化危机》这块老戏骨依然一边末日狂奔地求变革新，一边宠辱不惊地保留传统，而《启示录》便是在这种矛盾交织下诞生的一款不失水准的新作。虽然这款游戏清晰地打着次世代游戏的标签，但对比《战争机器》《COD》等这些真正代表次世代射击游戏的大作时，你会发现无论从哪个角度看，《启示录》都是一杆实实在在的老烟枪，飘出的全是那个逝去的90年代的游戏气息，个中滋味，恐怕只有浓浓地抽上一口的老生化迷们心里清楚吧！　**[文：飞死超人]**

http://ipdf8.blog.163.com



《马克斯·佩恩3》中的那些痛处

在九年后,我们终于等来了"《马克斯·佩恩》系列"的新作，子弹时间的开山鼻祖又一次君临天下了。在拿到游戏的第一时间我就一口气打了前三章，总体上感觉还是很到位的，让人一玩就知道这肯定是《马克斯·佩恩》，识别度很高，X360 版两张 D9 光碟的容量也保证了游戏流程和故事剧情的长度。整体素质也对得起这块金字招牌。然后我断断续续用了三个周末的时间把这游戏通关了，完后有一种意犹未尽的感觉——这的确是正牌的《马克斯·佩恩》，但无论从剧情台词还是关卡设计上，都有一股被严重改造的味道；似乎跟我想要的《马克斯·佩恩 3》差得有些远。首先不可否认的是，在现在的游戏大环境中，本作是个相当优秀的一线作品，但美玉有瑕，这游戏中依然存在着不少问题，有时想起来还是让人恨得牙痒痒。这次我就列举几点，抛砖引玉，供大家参考。

比酒还浑浊的剧情

这一代的剧情与前两代毫无关联，是完全的新故事，虽然里面也有背叛与暗算，但跟前两代那种刻骨铭心的丧亲之痛相比，这次老马只是遇到了一个倒霉的老板和他那无良的弟弟而已，难以引起玩家的共鸣；特别是跟剧情上非常强的前两代做对比后，就更觉得这一代的故事实在过于浅薄简单。游戏碟刚进仓时的那段过场剧情反而成了整个游戏里最令人期待的段落，老马拎包入住到一间公寓，接着就各种酗酒嗑药，借由老马的杯中物，时空在现在和过去之间不断切换。为了强化这种醉酒迷离的感觉，画面还采用了色分离效果。说实话，这一段颇让人有些动容，有一种英雄迟暮老无所依的感觉；本以为这种感觉将会随着游戏流程的推进而渐渐弱化，没想到却逐级强化了；本以为这代又要讲一个暗黑英雄式的故事了，却未曾想老马从原先的异类孤胆英雄变成了一个烂大街的传统意义铁血搏命硬汉。

游戏中一次又一次的任务失败，让老马和玩家的心情都沮丧到了极点，到最终结局还由于受制于法律，无法亲手处决幕后黑手。整个剧情一直都很压抑，但压抑得没道理：一个 nothing to lose 的中年人，为了一大群跟自己不相干的人各种黯然伤神；逻辑上似乎很难讲得通，起码跟之前两代的剧情有些联动也好啊，可惜游戏并没有如此设置。

比复读机还罗嗦的角色

在角色设置上，也有些不合理，无论是老马的内心独白还是 NPC 的话都太多了。先说老马，刚才说了，他是一个极端失意的中年人，若不是帕索斯这个多事的退休警察来找他当保镖，那么老马的生活中就只有酒和药而已，他没有太多的话要说。但在游戏里，几乎全程都能听到他喋喋不休的内心独白，这实在与人物个性不相符合，若是一部电影这么搞的话，可能看不了 10 分钟我就要掰盘了。而且，游戏中罗嗦的远不止主角一个，老马的话与 NPC 们相比还是最少的，特别是老板的三弟马塞洛，那可真是一个话痨，一刻不停地以极高语速往外蹦字，就像一把机枪。所以后来他被敌人套在轮胎里烧死的时候，我真的非常高兴——这个讨厌的家伙终于闭嘴了。

这其实是 R 星游戏“《GTA》系列”的一个特征，角色的废话很多，内容都很癫狂，还配着非常狂放夸张的动作，“《马克斯·佩恩》系列”里的角色真的适合以这种方式去塑造么？倒是有一个，那就是一代的鲁皮诺，不过他是因为嗑药过多产生幻觉了，其他人可不像他。如果用《黑色洛城》那种沉稳的风格来塑造《马克斯·佩恩 3》的大部分角色，可能更为适合。可惜的是，R 星还是把这游戏归为《GTA》那种风格的游戏了。大量的台词堆砌，造成的结果是海量信息的快速冲击，反而不容易让玩家接受到其中的有效内容，况且游戏中还有不少葡萄牙语的过场，完全听不懂。这里制作组用了一个很小聪明的办法，就是把关键词打成字幕放在画面上，但有时一连几个关键词连续出现，每个的停留时间很短，玩家还没法重放，结果玩家依然难以接收到有效信息。

比战斗还霸道的动画

整个游戏的剧情过场动画很多，在比例上甚至超过了战斗部分。玩家的神经一直在被过场动画牵着走，战斗反而像是调味品一般的存在了。到底哪个是佐餐，哪个是主菜，谁能分得清楚？并且如果玩多周目的话，还会出现剧情动画跳不掉的情况，玩家必须再一次忍受那些 NPC 角色的唠唠叨叨。惟一值得称赞的是动画与战斗之间几乎是无缝衔接的，一定程度上加强了代入感。

过场动画的触发判定比较霸道，靠近一些门或者物体，不等按键就触发了，之后跟着就是场景的切换，玩家无法再回到上一个场景，因为 LAST CHECKPOINT 是在动画播完后，这是真正的一去不复返，那么在上一个场景中未搜集到的要素也就无法回收，除非彻底重新打这整一个章节。

机枪当狙使，躺着也中枪

接下来要说战斗了，这一代的战斗思路很奇怪，首先是躲掩体，让敌人打，以此积攒时间槽，然后再开子弹时间，远程狙头。之前一代那种鱼跃式战斗法根本不适用，首先发动时有硬直，玩家本来是想减缓对手的子弹速度的，殊不知刚一开始就中几枪；其次是发动完后是卧姿，这很尴尬，如果玩家在一个鱼跃中没能打死周围的敌人，那么玩家将真正体验到什么叫躺着也中枪。若是选择起身，那么整个过程是无法发动攻击的，周围的敌人依然把玩家打成筛子；所以惟一的办法就是躺在地上与敌人对射，这简直蠢透了。

不过本作的战斗也不是没有优点，有一点特别拟真，就是无论谁，无论什么枪，只要头部中一枪即毙命。当然也是有奇葩特权级的杂兵存在，不过出现的次数不多，就是那个拿着盾牌和格林机枪的特警。这个拟真点本来是特别好的，但由于另外一个拟真点没做好，就导致了游戏失衡：不少枪一整梭子子弹打在敌人身体上，敌人依然不死，这就逼得玩家没办法只能选择尽量爆头，特别是后期特警都穿着防弹衣，就更是别想打躯干了。霰弹枪根本用不上，因为子弹时间在近距离完全起不到作用，即使看到了子弹的轨迹也来不及躲；另外位于武器栏下方的大枪也是很诡异，往往在一段过场动画播完后，玩家会突然发现自己手中的大枪不见了，手里只有一把小手枪。如果你是一个省吃俭用的好孩子，想着把大枪留在后面再用，而先把手枪的子弹全用完了的话，此时你是什么心情？所以拿到打枪就优先用，反而手枪倒成了该留着保险用的了。以上所有一切，造成的游戏实际打法就非常非常奇葩了：老马躲在掩体后，开着子弹时间瞄着敌人脑袋拿着冲锋枪当狙使。

梦想中的兰博式冲锋在本作中是看不到的，除非一心求死往外豁；当然如果身上有药的话，就不会马上死，因为会触发一个更双刃剑的新系统：复仇子弹时间。它的意思是只要身上有药，又被敌人打空了血，就会消耗一瓶药自动进入子弹时间，在老马身体彻底倒地之前，玩家必须打死那个刚刚把老马打废的敌人，这样就可以救活自己，否则就还是死。作为提示，瞄准点移动到那个敌人身上时呈红色，而且无论打什么部位，一枪毙命。听上去真的是个很贴心的系统，但在实际战斗中，往往受制于视角和掩体，玩家是很难瞄到该打的那个敌人的，于是只能眼睁睁地看着老马摇来晃去地在子弹时间中缓缓倒地死去。其实只要设定成打死任意一个敌人就可以在很大程度上缓解这个问题。可惜 R 星没能这么做。

说了这么多，可以总结出一点：大多数问题，只要稍加改动就可以避免。但是 R 星在游戏正式发售前没有发布试玩版，才造成了美玉有瑕的不完美。因此，希望所有的游戏厂商，能够真正为玩家着想，在游戏正式发售前多听听来自大家的意见和建议，否则小问题太多，汇集在一起就真的能毁掉一个好品牌。

[文：嘟咧呃]



http://ipdf8.blog.163.com



新世纪游戏营销学系列讲座之一

特别企划 SPECIAL FEATURE

——保险行业营销法

咳咳，大家好，我是青春美少年稀饭……板砖慢扔！我们这次来的目的并不是讲授建筑学的，所以大家可以省下板砖钱了……我们这次要讨论的是营销学，具体来讲，是保险营销学。

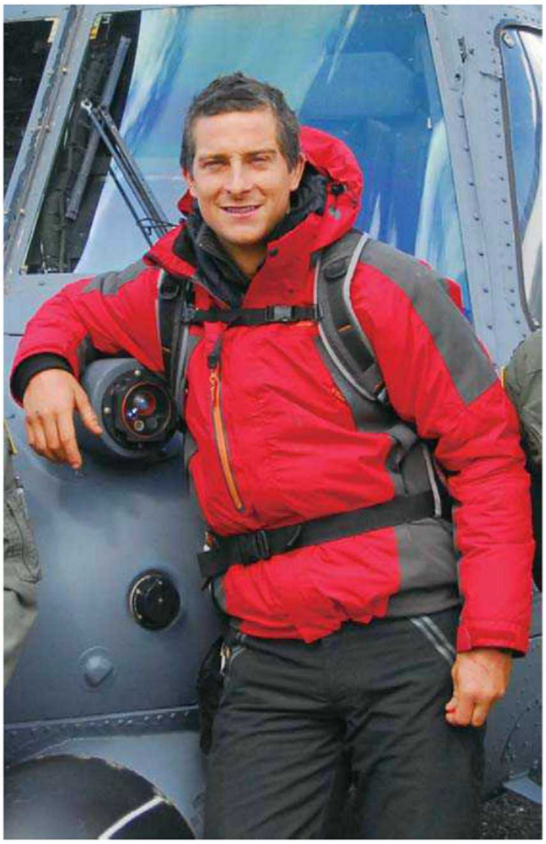
众所周知，商业保险是现代投资理财的重要一环，而且相对是最稳定的一环，相比过山车一样的股票证券等等，保险至少可以保证满足一定条件肯定能拿到。游戏人物也是人，当然也要进行风险投资，而且更关键的是，他们大部分都随时面临各种风险，如果不入保险的话，带着一身伤病退休之后能不能每天吃上饱饭也是个问题……

不过话说回来，保险公司也不是傻子，有的明显风险过高的行业或者个人是不可能得到保险公司的眷顾的（比如在编辑部内令九老师闻之色变的“蛋白质哥”贝爷，没有一家保险公司愿意做这个铁定赔的生意）。所以各位游戏人物需要通过我们这次讲座来搞明白自己适合什么样的保险。下面有请保险行业资深从业人士，UCG保险投资公司业务员金馆长，大家鼓掌！

（稀稀拉拉的掌声）

嗯……首先谢谢大家给我一个人的掌声。本次讲座将分为四个部分：人寿保险、人身伤害保险、财产保险和其他类保险，本次讲座将使用台下某些人作为案例讲解如何进行投保，谢谢大家参与合作。

文 金馆长　美编 NINA



▲保险公司拒绝名单上的第一位“蛋白质哥”的靓照。

人寿保险类

人寿保险转嫁的风险是投保人生存和死亡的风险，也就是说付钱的时候基本上是您挂掉的时候，所以经常在生死线上游走的各位要看过来了。

反例一：里昂·肯尼迪&克里斯·雷德菲尔德

职业：美国政府特工&民间军事组织工作人员

职业特性：出生入死以及和各种不属于自己能力范畴的敌人对抗

投保建议：坚决反对他们加入商业人寿保险

这两位可以说是人寿保险反例的典型……其实在游戏这么危险的世界里，出生入死对于各类角色来说也算是家常便饭了，但是您二位……怎么说呢，不但没有任何能保证自己每次都活着回来的特殊能力或者特殊保障（比如托尼·斯塔克先生或者洛根先生那种能力），还像患有强迫症一样地拼命往可能让你们挂掉的地方跑，这让保险公司怎么放心做这笔赔本生意？人家贝爷虽说工作危险，至少不用随时面临生命威胁，更不用跟超科学的玩意开战，就是这样保险公司还不愿意投保，更别提您二位了。

看看各位的履历吧，克里斯先生最

http://ipdf8.blog.163.com

早卷入危险是在一间废弃的洋馆里，虽然我们无法从政府提供的资料里获得关于您到底看到了什么东西的说明，但是我们可以认定那东西足以把一个正常人杀死无数次，因为一支精英小队除了您和跟您郎情妾意的吉尔·瓦伦汀小姐之外再无生还者。不过客观来讲这段时间您的保险评估还是可以得到加分的，因为您有着出色的生存能力，可以在复杂环境下保证自己的安全。

里昂先生的情况也差不多，不过同样是第一次，您的表现更好，作为一名普通警员，您在几乎毫无专业军事人员援助的情况下杀出了爆发瘟疫和暴动（别问我这个结论怎么得出的，美国政府公布的！）的浣熊市，还带出了一个萝莉、一个青春美少女，顺带还勾搭上了一个美貌御姐，按理来说您最后的选择肯定是带上前两位去过日子（据悉其中一位还是克里斯先生的妹妹），我们的保险专员决定就是追到天涯海角、进行坚决的人身骚扰也要让你入本公司的人寿保险。这时候，我们认为你们二位虽然投保数额巨大，但是这笔生意还是很值得。



▲居然不带着患难与共的美女去过小日子，真是令人发指。

不过二位之后的表现让我们的业务员开始有些后悔找上你们了……仗着身背大额人寿保险，你们居然没有像个正常人一样躲到安静的小镇里过日子，而是哪里有危险就往哪里跑，克里斯先生先后去了某座孤岛以及非洲的一个连我们的GPS都定位不到的地方；里昂先生的行动更加冒险，居然来到西班牙大开杀戒，要知道西班牙可是欧盟国家，您不怕美国最后把您灭了口吗？更可怕的是，据悉在最近一次的行动中，二位还打算再次来到一个更加危险的地方，您不怕死不要紧，请随时记得您在我们这里还有一份巨额保险，如果我们认定您是故意寻求死亡的话是可以拒绝支付保险金的。不过，怎么说呢，反正美国政府总会给你们开具意外死亡的证明，小胳膊拧不过大腿，一旦您死亡，这笔钱我们可是出定了……



▲我们曾经考虑过起诉恶意骗保的威斯克先生。



▲您可是亲口告诉我们吉尔小姐已经不幸身亡的……那这张你们在一起拍的宣传片算什么？（虽然您辩解说是在事前拍摄的，但是我们不信）

更恶劣的是，克里斯先生还跟很多起恶意骗保案件有直接的关系，比如跟您眉来眼去的吉尔·瓦伦汀小姐，您带着我们的业务员去参观了她的衣冠冢并以沉痛的表情和声泪俱下的表演让我们的业务员相信吉尔小姐确实不幸死亡了。我们支付了这笔高达数十万美元的保险金之后，您居然带着活生生的吉尔·瓦伦汀小姐出现在公司里并投注了一笔更大额的人寿保险！虽然不知道本公司经理被您所在组织的幕后老板约谈之后发生了什么事情，但是经理居然同意了这笔保险，要知道就在您踏进公司的一瞬间，我们全体业务员真的很想把您揍成残废……至于威斯克先生是怎么回事我们就不清楚了，您确实曾经带来他的尸体给我们进行检验，但是后来我们再次看到您带着活蹦乱跳的威斯克先生来公司的时候，我们就已经彻底无语了……之后即使雷电先生亲手给我们看梵普先生额头的弹孔我们也绝不会支付一分钱的保险金。

综上所述，我们再也不会为一个危险控、有骗保经历的疯子提供保险，您二位的生意是我们本世纪最后悔的生意之一。

你的分析确实没错啦……但是你觉得他们真的有可能被干掉吗？

经过两次骗保事件，本公司现在最痛恨死人复活……

反例二：德拉古拉伯爵

职业：魔王

职业特性：每隔数百年都会被干掉一次

投保建议：能反复领人寿保险的人真不多见……也算是我们打算敬而远之的类型

本公司和德拉古拉伯爵的合作可以追溯到公元12世纪，那时候我们公司刚建立不久，急于通过拉拢一两重量级的投保人来扩大公司的影响力，所以我们找到了有贵族身份和大量资产的德拉古拉伯爵，事实证明，我们早期的公司业务员对客户的分析还是比较欠妥的……至少在给投保人填的申请表里，我们没有加上“种族”这一栏。



▲当年拍下的一张伯爵以及相关骗保案件所有关系人的合影。

事情有时候就是这么简单，虽然德拉古拉伯爵在合作的开始给我们提供了足够的启动资金和社会声誉，但是他却直接跟我们纠缠了差不多一千年……根据我们之间的合同，他有权在死亡的时候拿到一笔属于他的赔偿金，可是……问题在于这位老爷子死亡的次数太多了……

老爷子风评不是太好，所以每过一段时间总会有一位喜欢用鞭子的农民起义领袖去他家里抽他一顿把他抽死。然后他的代理人贝尔蒙特家族就会派一个人过来跟我们商讨赔偿金事宜。在我们的业务员过去进行严谨周密的考察之后，我们支付了这笔赔偿金，可是过不了多久（大约……一百年上下吧）我们又会接到他要求续保的通知，最开始我们不相信这个人就是原来那位德拉古拉伯爵，但是他能准确地说出我们那位一百年前就已经死掉的业务员的具体资料，又不得不让人让人相信，结果就是过一段时间，贝尔蒙特家族又会找来一个人向我们索要赔偿金……虽然我们一度推出了内部规定不给连续死亡超过三次的人续投人寿保险，但是每次来到伯爵金碧辉煌的大厅，品着夜魔小姐端来的咖啡，我们的业务员总是乖乖就范……



▲案件嫌疑人1，骗保的“托”，贝尔蒙特家族成员。



▲案件嫌疑人2，伯爵的私生子，利用伯爵从来没有留下遗嘱的漏洞取走现金。

http://ipdf8.blog.163.com

事情就是这样，后来经过我们的秘密调查，贝尔蒙特家族其实是伯爵长期骗保的合伙人，他们每过一段时间就会煽动民意“合理合法”地将伯爵定为讨伐的目标然后让伯爵死一次，领来的巨额保险金由贝尔蒙特家族和伯爵平分。这是一条隐秘的利益链，虽然我们申请仲裁委员会对此进行调查，但是第二天经理的家里收到了一个箱子，里面包括一把小刀、一个十字架、一瓶瓶装白开水以及一块怀表，然后我们就莫名其妙地撤诉了……当然这条隐秘的利益链也有一次出现了小小的松动，伯爵的一个私生子给贝尔蒙特家族传递了假情报让他们白跑一趟，然后自己干掉伯爵并私自以继承人的身份领走了保险金，虽然伯爵对此表示了严正抗议，但是由于这条隐秘利益链的存在，有时候也只好吃哑巴亏。不过无论怎么样，受害的还是我们保险公司。最近我们甚至接到了联邦调查局的书面文件，他们怀疑伯爵在用我们支付的巨额保险金购买军火，因为最近他们驻日本的特工有角幻也先生发现伯爵的部分手下已经用上了来复枪……

总之，如果你不确定你的投保人是不是只能死一次的种族，那最好不要贸然签署协议。

馆长打断一下，前台说来了个大客户三岛集团，法人代表署名三岛一八，要进行人寿保险投注，经理让你处理一下。

……各位很抱歉我刚才漏了一条，就算是人类有时候也可能死很多次的……

正面例子：但丁

职业：恶魔猎人

职业特性：很危险，但是从业者有特殊能力

投保建议：抓住这种永远死不了的人你就该忽悠他投有可能的最大额度



▲两代VIP客户的亲密合照。

但丁先生的工作很危险，他面对的敌人据说已经超越了人类的常识。虽然如此，可是他仍然是我们的顶级 VIP 用户之一。原因就在于经过八位博士，十六位硕士，三十二位相关专家……的权威鉴定，但丁先生有着超乎常人的自愈能力，而且还能在受到过重的伤导致自愈能力来不及治愈的时候变成一种超自然状态维持生命直到伤口愈合，所以他几乎不会有老死之外的任何选择。而且更重要的是，但丁先生虽然从事的工作相当危险，但是很少有自杀性质的行为，他做的一切事情基本都是确定可以摆平再去摆平的。

在前几年爆发的巨大雕像事件中，但丁先生责无旁贷的出面应付这个局面，但是他并没有像克里斯或者里昂那样不要命地冲上去试图用拳套打碎巨像。而是……想办法让行业新手尼禄冲进去从内部摆平巨像，这对但丁先生和我们来说是一个双赢局面，因为但丁先生避免冒险，我们也避免支付一笔巨额保险金的可能，更重要的是，跟但丁先生身体素质类似的尼禄原来的工作关系挂在教团那里，有教团给他上的社会保险。由于他殴打了教团首脑被开除，所以现在他没有享受到社保，开始独立创业的尼禄先生在但丁先生的引导下在我们这里购买了一笔人寿保险……我看到了一个新的 VIP 客户在冉冉升起。对比上面那两个反例，都是 Capcom 大学毕业的人，一个反复试图骗保，一个能介绍顶级用户，怎么素质差距就这么大呢……

另外还有一点，每次但丁先生要出去工作的时候，都会有两位女士陪着他来做加大保额的服务，导致现在但丁先生的保额已经到了一个天文数字，据业内人士估计一旦我们支付这笔赔偿金将直接导致公司破产。于是本公司决定回应但丁先生对我们的支持——雇佣一支佣兵在每次任务中暗中保护但丁先生的安全。



▲这两位女士就是本公司的天使一般的存在。

那这么说我也认识一个潜在VIP用户耶……杂鱼僵尸君请上台。

请确定投保人可以交得起第一笔保费，谢谢。

人身伤害意外保障险

人身伤害意外险保障的是投保人“因遭受非本意的，外来的，突然发生的意外事故，致使身体蒙受伤害而残废或死亡”的情况，也就是说——那边试图把自己胳膊扯下来的短笛先生不要努力了，自己揪下来不算保障范围。

反例：阿修罗

职业：暴徒、神

职业特性：四处惹事，经常断胳膊断腿

投保建议：不知道当初哪个脑子抽筋的给他投了这个险种……明显应该去投人寿

阿修罗原来有着显赫的地位——他曾经是个神，所以拥有着神力，力大无穷、身体素质好，但是同时也有一个令保险人员痛恨的特点：拥有超级出色的肢体再生能力。

虽然阿修罗业绩出色，但是情商不高。由于没有及时领会领导意图，阿修罗先生和上级领导部门闹了很大的矛盾，导致他被开除出领导阶层并且一撸到底直接被扫地出门。然而阿修罗先生并没有蹲在家里反思自己思想品德出了什么问题，而是多次回到原单位找领导闹事，并且打伤多位领导还砸坏了一些设备。然后对于我们公司来说真正的噩梦就来了：他们公司高层研究决定派出会武术的打手来消灭他的嚣张气焰。

阿修罗先生虽然比较能打，但是天外有天人外有人，还有比他更能打的，他原来在单位里的损友夜叉先生就修理了他好几次，为了给他深刻的教训，打断了他的胳膊，并且一顿乱捶导致阿修罗先生遍体鳞伤。

阿修罗先生养伤时间很长，伤养好了之后他做的第一件事就是找到本公司要求赔偿，看到他的医疗诊断，我们还觉得比较正常，打了那么大的一架，有点伤不算什么，但是伤残肢体那方面



▲这就是当时令人震撼的一幕……背景是本人的办公室。



▲更可气的是阿修罗先生断臂成瘾。

……你能告诉我为什么你的“因受伤折断肢体数量”这一栏后面写了“6”么！！！

随后发生的事情让我们大家彻底无语，阿修罗先生现场给我们展示了一个人是怎么表演千手观音的……早知道你有那么多条胳膊我们干嘛要给你这份保单？话说你要骗保的话干脆把所有胳膊都弄断了多好……我们哑口无言地支付了六条胳膊的保费。

http://ipdf8.blog.163.com

紧接着更过分的事情发生了，阿修罗先生要求加额续保，原因是他决定直接去修理原来公司的领导，由于领导保镖众多，难免缺胳膊断腿。我们理所应当的拒绝了他毫无道理的要求，然后阿修罗先生慢慢站起来，当着我们领导的面把领导手上的钻戒碾成了钻石粉。后来领导商议的内容我不知道，最后结果就是我们心不甘情不愿地同意续保，并且一段时间后再次支付了他六只胳膊的保费……

听说你之后对申请表做了一些改动？

是啊，肢体数量那栏超过2的坚决不保……话说前段时间有个头戴乌贼帽的小女孩居然要给8根触手投保，过份了啊这个。

正面例子：雷曼

职业：无业

职业特点：游手好闲到处玩

投保建议：求跟你一样没有四肢的人来投保！

尽管有研究称雷曼先生不是地球可以创造出来的非正常生物，因为它——没有四肢，但是雷曼先生仍然是我们意外伤害险的VIP级别客户，据说当年我们的业务员最早忽悠雷曼入保的话就是：入了UCG公司的险，不会有人知道你是外星人。



▶别说摔了，你用刀砍能砍断他的"胳膊"吗？

实际上雷曼先生这份保险对我们来说可谓干赚不赔，因为事实上除了一些他本人都不愿意来找我们要赔偿的小刮蹭伤之外，他从来没有机会受重伤。因为你怎么让一个根本就没有胳膊腿的人把胳膊腿摔断呢？要知道意外伤害险中赔偿额最大的情况就是肢体残疾……我们的跟踪调查员曾经无数次地发现雷曼先生掉进深谷或者摔到悬崖下面，但是由于他的四肢使用一种神奇的引力牵引在身体上的，导致他有着目前为止最强的缓冲装置，甭管怎么摔几乎都是毫发无伤。我估计蛋白质哥应该很羡慕这个能力……

虽然雷曼先生并不安分，喜欢到危险的地方看风景，但是我们依然无怨无悔地为他提供高额保单，因为我们也知道他根本就没有用的上的机会，不过当他推荐他的好朋友格罗伯克斯入保的时候被我们一口回绝，他那个笨重的体型怎么看也不是能保护好自己的……



▶雷曼先生在当年投保人之星评比时寄过来的参选照片。

我不觉得还有别人符合这种情况。

也不一定，最近我们在接洽卡比和史莱姆……

财产保险

财产保险，顾名思义，其对象是投保人的财产。也就是说在这个险种里我们不关心您的死活，您的财物才是我们最关心的（稀饭：听起来好像抢劫……），各位游戏界的富翁们准备好了吗？

反例一：瓦里奥

瓦里奥先生的个人品质我们不想评价，据当时跟他交涉的业务员回来反映整个交涉过程就是瓦里奥先生在不断询问我们的业务员是否可以免费投保或者我们再送点什么赠品，以及我们的业务员不断回绝这两个过程的无限循环，不过不管怎么说，这笔生意还算是做成了，而且当时我们普遍认为抓到了一条大鱼，因为瓦里奥先生的宝库里装的不是美元这种低价值的玩意，而是大把大把的纯金金币！见过有钱的，还真没见过有钱到用金币消费的……为了抓住这条大鱼，我们忍痛再送了瓦里奥先生一份免费的人身意外伤害险，但是很快，我们就知道任何跟瓦里奥先生做生意的行为都是愚蠢的。

瓦里奥先生是上面提到的投保人中最恶劣的骗保者，而且骗保的手段极其处心积虑，足以让我们上面提到的任何一个有骗保行为的人汗颜，克里斯还只敢把死人搞活，瓦里奥先生骗保的时候甚至敢叫我们的业务员去当见证。当时他请我们全体业务员参观金库，然后活生生地把所有的金币在我们面前变成了幽灵……

怎么办？只能乖乖给钱了，由于瓦里奥先生是按比例投保的，我们足足凑了半个月才凑足了现金，瓦里奥先生坏笑着接过现金来，通知我们他要出门赚钱了。过了一个多月，我们发现他的金库里重新堆满了金币——而且肯定是原来的那些金币！因为某些金币上还留着我的牙印……

顺带一提，当时瓦里奥先生撩起了裤腿，指着小腿上一道浅得看不出来的伤痕告诉我们应该支付他人身意外伤害险的补偿……我们愤怒地给了钱，并且将他永远列上了各类险种的黑名单。



▲这么一个恶行恶相的家伙当初是怎么骗到我们的业务员的？

当时的业务员是什么心情？

不知道，出了这件大额骗保事件之后他好像被上面开除了……

反例二：吉尔伽美什

也算我们早期选择客户不周的一个结果，能拉拢到名门望族是本公司的建社方针，能有王族愿意来投保当然是皆大欢喜。当时去找吉尔伽美什的业务员在踏进王宫的瞬间就被满天满地的奇珍异宝（和各式各样的美女）弄的晕头转向，稀里糊涂地把原来我们计划好的人寿保险签成了财产保险，保险对象还是他所有的财宝。好在随后不久吉尔伽美什先生意外身亡，公司真是松了很大一口气。

结果就在这单生意已经被我们当做死单处理的两千年后，居然接到了吉尔伽美什先生的电话，由于当时我们的业务员没有"死人也是能复活的"这个简单的常识，所以没有及时销单，只好把这份保单再次激活并派业务员去吉尔伽美什先生现在身处的日本冬木市确认个人信息。

当时刚进公司的我被派去做这个工作，到了冬木市我正好赶上吉尔伽美什在调戏一个金发的英格兰血统少女，结果不小心被围观的一个超级壮汉和一个穿中世纪铠甲的COSer围殴，然后下面发生的一幕让我深深觉得他的主要目的绝对是报复我们公司：他打架的方式就是直接把自己所有的财物一股脑往人家身上砸……据不完全统计，他一场扔出的财宝数量换算成赔偿额度再乘以两千年的通货膨胀率足以让我们的公司倒闭三次……我顿时失去了找他讨论激活保单事宜的勇气，直接买了张机票逃了回来，通知公司把此人

http://ipdf8.blog.163.com

的移动联通小灵通号通通封杀。



▲必杀技“破产吧，保险公司！”。

结果他等了三年也没有等到我们的业务员，准备上门要账，于是我们赶紧聘请了伦敦时钟塔的大师连夜打造了一个叫“圣杯”的忽悠人的玩意把他暂时留在了冬木市，然后联系到三年前被他当街调戏的少女和她现在的恋人，经过一番煽动性的演讲之后他们同意帮我们“教训”一下这家伙，结果没想到这对小情侣还真争气，没有被漫天飞舞的财物打中，反而引爆了我们事先埋在场地里的烟雾弹。



▲当年我们的特派员仅仅出示了这样一张照片……

之后就是我们雇佣的佣兵出场了，在两公里外他准确地用一支 AWP 点穿了吉尔伽美什的额头。最后出场的是我们公司特别事务部的同事，他们用一根会发光的手持电棒干扰了小情侣的记忆，让他们深信自己干掉了对手。

最后，由于这件事情过于轰动，曾经执导《空镜子》的日本著名导演虚渊玄决定将这起事件拍成电影，起名叫做《菲特，今晚留下来》并获得了轰动性的效果，当然没人知道这件事的幕后推手是一家保险公司……



◀发布会时候的照片，据说虚导也是我们的托儿。

那直接抹杀这家伙我们公司到底花了多少钱?

一共只花了六七十万美元吧……总不会导致公司破产……

正面例子：马里奥

玛丽奥先生我个人认为的人类道德楷模：敦厚、老实、出生入死只为博爱人一瞬间的回眸（稀饭：喂喂，你那最后一个说的是陈靖仇吧……），在投保方面也是如此，常年在各种危险地区冒险的他没有购买最容易得带赔偿的人身意外伤害险，而是购买了……他最不容易获得补偿的财产保险！

原因很简单，马里奥先生是游戏世界中“闷声大发财”的典型。我们看他拿到一个又一个金币，但是你见他花过一分钱吗？或者说他曾经有花钱的机会吗？他的每一分钱都默默地被他收藏了起来，长年累月下来他已经积累了不可想象的巨额财富，所以，他要缴纳一笔数额不低的保险费用才能成功投保，具体数字不便透露，但是可以告诉大家这笔钱被我们留了 5% 的回扣，结果那一年我们部门晚餐吃的都是整块的披萨饼……



▲马里奥先生经常在他的豪宅里开派对。



▲根据马里奥先生两次上宇宙的经历，我们怀疑他已经买下了一座空间站储存财产

大家也许会质疑这样的行为会不会跟上面提到的骗保高手瓦里奥比较相似（主要是外型上）。但是令我们放心签下这笔合同的有两点：首先马里奥先生根本说不清在自己的冒险生涯中积累了多少财产（含路上收集的以及皇家提供的奖金），而且理财意识比较差，至今没有雇佣精算师估算自己的财产具体数额，所以除非出现超巨额损失，否则他根本就意识不到。其次是，也是最重要的一点，甚至可能是他从不聘用财产估算人员的潜在原因，就是他把自己所有的财产藏到了一个从没有人见过的地方。

确实，人家吃了那么多金币然而没吐过半根铁丝，那么多钱到底去了哪里？那笔巨额资产是任何银行都不可能坦然接收的，而且在接收的时候必须要派出足够的安保人员以及足够多的运输设备，我不认为世界上有哪家开通了私人业务的银行有实力进行接收，而且即便利率再低，对于银行来说也绝对是一笔不小的数字，所以我们的评估师在报告中确信他的财产一定藏在蘑菇王国的某个只有他自己知道的地方，所以很多年以来，我们从来没有听说马里奥先生有过任何财产损失的报告，根据合同，马里奥先生每增加一块钱的财产都需要向我们支付 3 分钱的保险金，所以对我们来说简直就是一个固定的收入来源。

鉴于这一点，我们决定办法给马里奥先生三十年投保之星的大奖。

听说马里奥先生的保险经办人都被诅咒了?

也不算诅咒吧……他们只是过一段时间就会忍不住去寻宝，至今还没有一个人回来……

特殊情况下的保险处理

有一些人物的保险情况比较特殊，需要我们特别对待，而且有的人虽然投保常规险种比如财产险，但是投保对象比较特殊难以估价，我们都应该特别对待。

特殊案例一：艾达·王&EVA

职业：自由工作者

职业特性：常年风吹日晒有损外貌

投保建议：祝您千万不要青春常驻……

艾达小姐和我们上面提到的恶劣投保人典型里昂先生是旧识，而且还曾经暧昧过一段时间，但是很长时间都没有结婚（里昂先生的选择是本公司女性职员间流传最广的八卦）。不过好在没有结婚，所以她没有继承里昂先生那种有意骗保的习惯。

艾达小姐早在 1997 年就在本公司秘密购买了一份财产保险，不过……保的是她的青春美丽。投保具体数额不详，不过貌似不是她当时的工资可以支付得起的。由于当时面临严重的金融危机，公司濒临倒闭，所以虽然知道随着时间增长这笔保金是一定会给的，但是由于数额巨大，加上当时急于获得一笔资金救公司于水火，我们还是咬牙答应了她的要求。

http://ipdf8.blog.163.com

随着亚洲金融危机的结束，公司的情况一天天好了起来，而据我们的估算，艾达小姐这时候应该早已不复当年之年轻美貌，是时候取回这笔保金了。这时候公司的情况也允许我们支付这笔保金，因此我们翘首企盼早日了结这笔生意。因为这几年来有无数联邦特工来调查艾达小姐是不是利用本公司洗钱，我们已经烦透了。

但是由于数年来没人能够主动联系上艾达小姐，我们只能等她来联系我们。不过某天，我们的一个去西班牙调查里昂先生行踪的业务员声称见到了艾达小姐并传回了一张近距离的照片。



▲这张照片拍回来的时候我还以为后面那个人是艾达小姐的妹妹……

然后就是这张照片引起了公司内一场巨大的波澜：艾达小姐根本没有变老的迹象！甚至有人觉得她比当初投保的时候还要青春美丽。所以说艾达小姐从来没有跟我们索要过这笔资金的情况是可以理解的，但是……这笔来源不明的巨大资金不仅让政府特工盯了我们好久，还让我们想起了很久以前发生过的一场大规模诈取保险金的事件。



▶艾达小姐近照，我觉得她简直是越活越年轻

投保人叫EVA，我知道这只是一个代号，但是我们有为客户保密的义务，所以真名这里暂时不对外公布，她在上世纪中叶购买了一份巨额保险，数额大得我们没有一个业务员敢接。结果她直接找到了我们的最高层领导，领导在5分钟后下达了命令：这笔保险是某个著名哲学家用毕生积蓄给他的干孙女买的，登记为“哲学家的遗产”。

然后数十年的时间EVA小姐从来没有再提过任何一句关于这笔保险的任何细节，就在我们以为她忘记了这一切而暗自窃喜的时候，2008年的某天，EVA的代理人雷电先生找上了门。



▲根据回忆画的部分该笔保险金的受益人。

雷电先生没有提供别的任何资料，只是带来了一段EVA女士本人录制的视频，作为一家有诚信的保险公司，我们只能选择乖乖付钱，那笔数额大得……为了偿还这笔保金，本公司董事之一的奥赛罗特先生不得已在黑市上兜售了珍藏已久的某件高科技设计图才勉强还上这笔钱。



▶因为不得已暴露自己军火商人的身分而惨遭解职的原董事会成员奥赛罗特。

所以现在虽然艾达小姐还用不上这笔钱，但是……一旦她决定取出来我们就只能出售控股的遮阳伞公司研发的生物武器给政府来换取资金了。但愿这一天永远不要到来。

话说我怎么不知道遮阳伞公司是我们下属的?

嗯，这公司借壳上市好几次了，不知道也算正常，年轻人不要知道得太多。

特殊案例二：各位玩家

职业：玩家

职业特性：风险极高而且无处不在

投保建议：即将开设面对玩家的险种，现征求意见中



▲给你见识见识什么叫“抓狂”。

其实玩家是冒着最大风险的——这点要请出我们的调查员来给大家展示一下目前被玩家抱怨过的风险种类：

1.花了很大一笔钱买了一个游戏，结果雷了。

2.千辛万苦达成了某个秘密条件，却因为游戏有BUG无法获得奖励。

3.初期觉得某个任务费时间、难度高奖励还烂于是没做，结果后期一个超值奖励的任务需要这个任务做前置，偏生这时候还回不去了。

4.深夜游戏精神不振，手一抖把存档覆盖错了。

5.屏幕显示“存档中，请勿关闭主机电源”的时候突然断电，瞬间尘归尘、土归土。

6.拿到所有奖杯，正准备享受白金奖杯弹出的快感，结果等了一个钟头毫无反应。

7.……



▲他妹的，白金又BUG了……。

玩游戏也是一件很危险的事情，风险并不小，更可怕的是你几乎无法预知风险何时到来，所以预先购买相关保险能够最大程度降低会遇到的风险。所以我们打算开发这块市场。

另外，本公司决定与游戏制作商们展开合作，如果由于游戏本身的BUG导致投保人受损而要求本公司赔偿的情况下，由该游戏制作商和本公司共同承担保金，具体分割数额还在商谈中，请各位玩家期待！

话说我现在《质量效应3》遭到了严重BUG——我金挑战总是最后一轮被服务器弹出去！请求赔偿！

请仔细阅读准则，我们没有和网络服务商签订任何协议，谢谢。

结语

其实本人如果不是来干编辑，最后干保险的可能还是很大的。不过无论如何，作为一个合格的保险从业人员，我认为都不应该把保险卖给游戏里的人，因为这帮家伙这辈子干得最多的一件事情就是玩自己的命，其次是花钱买一些刀啊剑啊之类毫无用处的东西，所以很难期望他们能有一个好的理财头脑。至于最后一个险种，如果真给玩家这种形式的保险，游戏公司的制作态度也会认真很多吧！

http://ipdf8.blog.163.com

时隔 6 年，“《罪恶装备》系列”新作公布！



在此前的日本街机娱乐展会 AOU 2012 中，ARC SYSTEM WORKS 就已经公布过“《罪恶装备》系列”会在街机上推出新的作品，当时公布的暂定名与 6 年前 PS2 上的作品名称一致，引发了粉丝不少的猜测，现在最新作品终于明朗，最新作品名为《罪恶装备 XX Λ CORE PLUS R》，但与其说它是最新作，不如说是于 2008 年发售的家用机版《罪恶装备 XX ΛCORE PLUS》的加强版，因为本作是以家用机版《罪恶装备 XX Λ CORE PLUS》作为蓝本，除对系统以及人物平衡性进行调整外，家用机版《罪恶装备 XX Λ CORE PLUS》的隐藏角色 JUSTICE 与 KLIFF 还将作为可用角色于《罪恶装备 XX Λ CORE PLUS R》中登场。

本作的街机版将于 2012 年 9 月登场，而家用机版将采用下载售卖的方式登录 PSN/Xbox LIVE。



《铁拳 TT2》全新育成模式“格斗实验室”！

3D 格斗名作《铁拳 TT2》预定将于 9 月 13 日发售，近日厂商公布了一个名为“格斗实验室（FIGHT LAB）”的趣味育成模式，在这个育成模式中，玩家将会操控名为コンボット的机器人进行相关的故事模式，在模式中遵循“教官”的指示进行各种的修炼，コンボット也会因此逐步成长为玩家手中的自定义角色，举个例子，当コンボット同时装备三岛家的招牌招式风神拳以及保罗的崩拳时，将这两个招式融合到一条连续技中后，可以实现传统角色无法实现的原创连续技，因此格斗实验室可以说是充满无尽可能性的模式！

但是，コンボット习得的招式需要通过完成各种关卡来获得相应的奖励点数，再利用这些点数方可购买招式，如果玩家想将コンボット打造成掌握多位格斗家招式的全能战士，恐怕需要投入大量的时间。





▲这就是我们的主角コンボット，说实话，长得有点呆……



▲虽然是个趣味模式，但也同样制作有相关的剧情。

►在模式中コンボット需要迎接各种各样的试炼，但这个对手的造型总觉得有什么不妥……飞出去的是寿司？背上还有披萨？

◄获得的点数可以购买其他角色的各种招牌技，开发个性化的连续技相信是这个模式中的最大乐趣。



http://ipdf8.blog.163.com

初回特典内容确认
对战舞台“Snoop Dogg”

Snoop Dogg是美国著名的HIP HOP歌手，这次《铁拳TT2》的特典正是以Snoop Dogg本人命名的对战舞台，这个对战舞台是以Snoop Dogg的表演场地作为背景，周围伴以金黄色的主题，十分抢眼，在对战时游戏中的Snoop Dogg也会出现在场景中，甚是有趣，另外，这个对战舞台的BGM是Snoop Dogg专门为本作演唱的《KNOCC 'EM DOWN》，如果你既喜欢“《铁拳》系列”，又喜欢Snoop Dogg，那么待游戏发售后可就要赶快下手了！





《女神异闻录 午夜竞技场》小前瞻

对选角迷惘的同学看这里！

虽然离游戏发售尚有近一个月的时间，但相信对本作感兴趣的玩家已经迫不及待地寻找心仪的角色，在这里就将各个角色的特点汇总，希望对各位读者在选角时提供一定的参考。

鸣上悠

牵制、对空、突袭等都有不俗能力的主人公类型，即使是没有格斗经验的玩家都能很快地上手。

花村阳介

拥有超强机动性能的花村阳介是速度型角色的代表，适合喜欢以各种高速行动让对手陷入混乱的玩家，但与很多格斗游戏的速度型角色一样，体力低下是他的弱点。

白钟直斗

白钟直斗是使用枪械设置陷阱封锁对手行动，重视远距离战的角色，因此体力较低，在满足一定条件后可以发动名为“命运的倒计时”的一击必杀技，总的来说适合较有耐心的玩家。



アイギス

使用アイギス需要熟悉普通模式和武装模式2种模式下的操作，因此アイギス也成为技术型角色，除对操作者的操作提出要求外，时刻注意アイギス剩余的弹药数也十分重要。



里中千枝

近战型角色，相比连续技，更重要的是如何在立回中接近对手，适合喜欢进攻的玩家。

エリザベス

エリザベス虽然没有什么高伤的技，但平均火力较高，持续压制对手能给予对手不小的压力，普通技射程较远也是造就她优秀立回性能的要素之一，但全角色最少的体力是她最大的弱点。

桐条美鹤

桐条美鹤的必杀技简单粗暴，单招的性能十分优秀，中距离牵制是她的主战场，适合打法稳重的玩家。

巽完二

投技型角色的代表，虽然他各种动作速度较慢，但高伤害的打击技与指令投间的二择足以让对手畏惧，适合喜欢投技系角色的玩家。

ラビリス

虽然ラビリス的各种技发生较慢，但破坏力巨大的连续技仍能给予对手巨大的压力，属于一击制胜的类型。

真田明彦

拥有顶级近战输出能力的角色，接近对手时的高速移动正逆择配合高伤害往往让对手措手不及，适合偏好瞬间爆发的玩家，近身后如何防止对手逃脱并持续控制对手也是放在使用者前的一大课题。

クマ

道具型角色，可以使用各种各样的道具投掷对手，道具品种繁多，根据道具发动的效果需要开展不同的进攻手段，适合喜欢多样化的玩家。

天城雪子

雪子是拥有很多强力必杀技但体力较低的远程角色，特别是她的PERSONA招式十分强力，因此她主要依靠PERSONA作为进攻手段，适合偏好以安定立回远程压制对手的玩家。

シャドウラビリス

シャドウラビリス最大的优势是她的PERSONA长期存在于场上，对手很难判断其什么时候出招，因此属于破坏力满点的强攻型角色，但受压制时反击能力较为薄弱是她的弱点。



http://ipdf8.blog.163.com



猎人训练营

日本最具人气的网游《怪物猎人 边境》依旧以2个月一次大更新的频率让游戏始终充满新的生机，强大的技能和丰富多彩的内容无时无刻不在吸引新的猎人入驻。就在今年5月23日，本作也更新了最新的资料片，也就是万众期待的《FORWARD 4》。新的版本中不仅加入了第一只海龙种怪物晶龙，还有新的特异个体。下面就请没办法第一时间领略《MHF》魅力的朋友随我们走一遭吧！

★贯穿苍天的闪晶——《怪物猎人 边境 F4》介绍

F4新怪—晶龙クアルセプス

生态



晶龙クアルセプス是《MHF》的世界中登场的第一只海龙种怪物！相信不少玩过《MH3》的朋友不禁会问："网络版的引擎能支持海战系统？"对于这个问题，答案自然是否定的！

其实这是因为制作组跟玩家开了一个不小的玩笑，晶龙被列为海龙种是因为幼体期基本上都生活在海中的原因，成长为成熟期后，晶龙为了获取更多的养分才登上陆地生活。虽然晶龙和海龙一样都属于海陆两栖的怪物，但因为引擎的关系，各位就只能在陆地上狩猎它了。

由于常年吞食矿石的缘故，晶龙表面布满结晶状的硬化皮肤，但这并不代表朝晶龙下刀会像破结晶前的蝎子那样一刀一弹，反而有点破壳前太君蟹那样清脆爽快的感觉！

招式







▲晶龙能用咆哮的音波刺激结晶，释放储蓄在里面的属性发动强有力的攻击。

随着天气的变化，晶龙的攻击模式会有很大的不同，在雷雨天气晶龙的攻击属性以雷为主：甩落结晶引爆、带电龙车；而晴天则以结晶反射阳光射出光波、光爆等远程攻击手段为主。目前晶龙会在高地、树海和沙漠三个地图出现，其中高地因为天气状况飘忽不定，一会晴天一会雨天，因此在高地和晶龙战斗的难度也是最大的，至于在常年下雨的树海顶部以及常年干旱的沙漠战斗，玩家就能根据当前的天气做好相应准备，战斗难度稍有下降。

■晶龙的带电龙车，巨大的身躯也让这招更具威胁。





▲非常新颖的攻击方式——反射阳光发动的攻击。



▲类似凯龙的镭射炮，射手风格的猎人要时刻防备这招。

武器

晶龙武器主要以高雷属性为特征，说起《MHF》中的高属性武器，各位玩家想到的就是片手，这次的极短晶龙片手的数值相当不错，各位不妨做一把备用。



新的特异个体

虽然Capcom在上一版的更新中一次追加了狞龙跟太君蟹两只新怪，但没有追加新的HC怪物，还是让不少玩家感到遗憾。这不，本次运营组给大家准备了HC的锈钢龙跟蛮龙两头全新特异个体！各位猎人，准备好HC票开始讨伐了吗？



http://ipdf8.blog.163.com

特异个体的锈钢龙比起普通的锈钢龙，皮肤颜色更接近生锈的铁块，呈现出不详的红褐色，能一次性发起多个龙卷攻击敌人，除了头部外，身体周围也会产生多个龙卷风干扰猎人，使战斗难度直线上升。



和普通蛮龙相比，特异个体的角更粗更大，使龙车和各种用角发动的攻击威力更加夸张。

奇种与新的 sp 珠

所谓奇种，就是在 HR100 才能领取的亚种任务，本次公布的奇种任务有翠水龙、苍火龙等老玩家无比熟悉的“老面孔”。虽然在推出 HC 任务之后才公布的奇种难免让人觉得有点滥竽充数，但狩猎奇种获得的素材能用于制作新的 SP 珠，为了强大的技能，玩家还是不得不再次踏上屠杀这些怪物的征程。据目前的情报来看新的 sp 珠中有不少数值不错的强力珠子，比如“攻击 +25”、“高速设置 +15、收刀 +10、食事 + 10”等等。任何一颗都拥有比《MHP3》的金手指护符还变态的数值，如何，各位猎人是否心动了呢?



红秘传

红秘传是续白色秘传防具之后登场的全新秘传防具，红秘传在制作上跟白秘传的区别只在于所需的 HC 素材稍有不同，在游戏中玩家可以通过红白两套秘传混装衍生出更多的配装方式。虽然制作组对于秘传装追加匠这一点迟迟不肯点头，不过红秘传还是相当有盼头的，比如这次红秘传的大剑装带有新版本实装的剑术技能，剑术第一段跟掌机版一样，攻击必定发动心眼效果；而到达第二段时所有攻击的 Hit 次数 +1，也就是说，一次蓄力斩会带有两次的威力，至于 SR 四段蓄力斩有多变态，光脑补就不由得让人狩魂沸腾啊～

此外，运营组也借着红秘传展开了全新的吸金计划：如果玩家在接下来的《F5》中做齐红白两套秘传，就能追加发动额外的技能。虽然这点听起来非常吸引人，不过要知道，《MHF》两个版本之间的间隔也就短短两个多月，想在《F5》到来之前刷出红秘传难度不低。如果想轻松搞定全套红秘传防具就必须购买秘传白金 course 服务，秘传白金的效果是获得的秘传素材双倍、防御修正取消、武器等级限制缓和，价格则和原来白金一样，也就是 3 天 980 日元（约 79 元人民币），差不多等于一张月卡，这价格对于国内玩家来说不算便宜，至于是否购买就看各位的实际需求了。



フォスタ

助手影子系统**フォスタ**是从 HR1 就可以使用的免费影子，任务中最多出现 2 个。当队伍中有人数的空缺的时候，系统会按照白金影子、普通影子、助手影子的顺序自动补足人数。伴随玩家 HR 的提高，**フォスタ**的装备也会有一定程度的提升，最强可以达到 HR100 左右的能力，不过助手影子每次任务使用的武器跟装备是随机的，因此也别指望这玩意能为我们提供多少输出……

个人任务屋



个人任务屋“My Mission”是面对 HR500 以上玩家开放的新要素，在任务屋左边的教官处可以领到剧本模式任务跟推荐任务，SR500 后的玩家还可以在右边教官处领取秘传书育成任务。

和在广场领取的普通任务不同，任务屋的任务是根据章节划分，教官后面的 2 个圆石板分别表示目前章节进度。房间正中的树状装饰物则会根据玩家完成 Mission 的数量显示总进度。

当然，完成个人任务屋中的任务之后，除了能获得相应的报酬外，完成秘传育成任务后玩家的角色还能获得相应的成长，这里说的能力成长并非是玩家的原有能力值上升，而是从武器倍率上升、HC 任务中受到伤害减少、武器倍率上限解放这三个方面体现。

秘传任务按各武器种分为 11 类，每种又细分为 140 个级别，每次完成一个高难度任务（如讨伐 5 头 HC 雄火）就能提升一级，也就是说升满一把武器至少要砍数百头火龙……看起来要全制霸非常有难度，不过官方表示秘传任务是作为一个定位在长期持续的要素设定的，本意也是考虑到大家在制作秘传装时需要魂数太多，但又无法在魂的需求数方面进行缓和，所以出了秘传育成任务来降低大家在刷魂过程的枯燥性。



http://ipdf8.blog.163.com

WWDC，是由苹果公司举办的“全球开发者大会”，自 1983 年开始，每年定期在美国的加州举办。在大会上，苹果公司会向全世界的开发者们展示自家最新的软硬件产品及技术。而近几年来随着来苹果产品在全球的热销，WWDC 受到的关注与日俱增，除了开发者以外，也有越来越多的消费者开始关注这一科技大会。

新视界，新世界——WWDC2012 概览



作为一家同时提供软硬件服务的厂商，苹果总是能够同时在两方面给我们带来惊喜。虽然此次大会并未公布万众期待的新一代 iPhone，却也展现出了苹果公司在 iOS 以外的野心，可以说 WWDC2012 是近年来最有看头的一届。那么接下来就请跟随笔者一起，从硬件和软件两个不同的角度，一览今年 WWDC 的亮点所在。

硬件篇

MacBook Pro with Retina Display

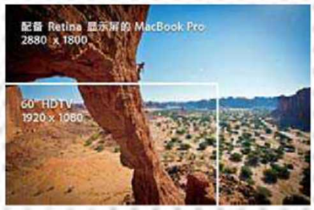


本届大会的硬件方面由 MacBook 系列笔记本挑起大梁，除了全系列每年固有的性能升级以外，最引人关注莫过于搭载视网膜屏幕的全新 MacBook Pro（最低售价 2199 美元）。而新款 MBP 的发布，也意味着横跨 iPod、iPhone、iPad 及 MacBook 的苹果旗下主要移动产品线，全部进入视网膜时代。

新款 MacBook Pro 带来了以下几方面的提升

视网膜的体验

新款 MacBook Pro 搭载了分辨率为 2880x1800 的 15.4 寸 IPS 液晶屏，分辨率是原本 1440x900 的整整 4 倍，像素密度为 220dpi，总像素数则高达 518.4 万，是 1080p 屏幕像素的 2.5 倍。毫无疑问，新款的 MacBook Pro 是当今全球市场上屏幕分辨率最高的笔记本电脑，相信体验过 iPhone 4/4S 及 New iPad 的用户，都能想象得到这样一块屏幕会给我们带来怎样的视觉震撼。另外，除了分辨率的飞跃以外，屏幕





对比度、可视角度以及防眩光效果等方面都有不同程度的提升。

为了配合全新的视网膜屏幕，苹果已经对自家的软件进行了全面的更新，Photoshop、AutoCAD 等第三方软件也在逐步支持中。不过相信不少玩家更关心的是这样一块超高分辨率的屏幕在游戏中的表现如何，以近期非常火爆的《暗黑破坏神 3》为例，游戏已经能够完美支持 2880x1800 的超高分辨率，并且能够在更为精细的画面表现中，依旧保持较为稳定的帧数，效果相当出色。当然也有一些游戏尚未支持，或者在抗锯齿方面优化得不够完善，不过笔者相信这些都只是时间问题。

极致轻薄的设计

轻薄一向是苹果在产品设计中的重点，MacBook Air 0.68 英寸的厚度让全世界都为之惊艳。新款 MacBook Pro 显然也在很大程度上借鉴了 Air 的设计方案，0.71 英寸（约 18mm）的厚度已经与 Air 相差无几，重量也仅为 4.46 磅（约 2.02 公斤）。

为实现极致轻薄的目标，新款 MacBook Pro 抛弃了光驱以及传统的机械硬盘，并采用了更为小巧的电源接口。苹果的工程师们甚至颠覆了传统的设计理念，对屏幕和外壳进行了一体化的设计，将屏幕的厚度控制到了极限，不过此举也将使得维修的成本大大增加。



性能与续航兼得

新款 MacBook Pro 采用了最新的 Intel Ivy Bridge 四核 Core i7 处理器，并搭载了 NVIDIA Kepler 架构的 GT650M 独立显卡，集成 8G 内存，以及全新的 SATA 6Gbps 接口固态硬盘。并辅以蓝牙 4.0，720p 高清摄像头，USB3.0 接口等，豪华的配置令人惊叹。虽然在性能上远远称不上顶级，但却集合了业界最新的技术于一身，对于工作、设计以及游戏的需求已经绰绰有余，上文中也提到了像《暗黑 3》这样的大作在高分辨率下依然有优秀的表现。

另外虽然配置了独立显卡，但内置的 95Whr 锂聚合物电池仍可以实现 7 小时的续航，以及一个月的待机时间，比起市面上同等性能的笔记本要优秀许多。



http://ipdf8.blog.163.com

优雅的回击与旗舰的定义

从去年开始，由 Intel 提出的超极本（Ultrabook）概念便动作频频，矛头直指苹果的轻薄笔记本 MacBook Air。从 Intel 提出的标准来看，超极本必须具备以下几大要素：使用带有集成显卡的 Intel 超低电压 CPU、拥有 5 小时以上的续航、以固态硬盘为储存媒介、无光驱、厚度小于 0.8 英寸（20mm）、以及相对主流的价格（1000 美元左右）。这一概念也得到了硬件制造商们颇为积极的响应，一时间各式各样的超极本如雨后春笋般出现在消费者的视野之中。

而面对来势汹汹的对手们，全新的视网膜 MacBook Pro 以从容而优雅的姿态让众多或优秀或拙劣的模仿者们黯然失色。相比一些只搭载了集成显卡却在厚度方面仍未达标的超极本，拥有独立显卡的新款 MBP 却能完全超越超极本的标准，力与美的结合展露无遗，苹果再一次成功地将笔记本的制造工艺提升到了一个全新的高度。

不过需要认清的是，在大肆地赞美以及满地口水的背后，最低 2199 美元的高价注定了新款的 MBP 不可能属于主流消费级市场。

软件篇

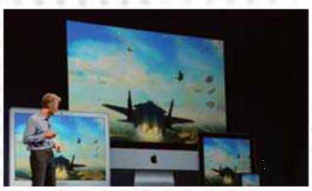
MacOS X 10.8 Mountain Lion



在发布了新款 MacBook Pro 的同时，苹果也带来了全新的 MacOS X 10.8（Mountain Lion），新系统将于 7 月份正式发售，售价为 19.99 美元。

按照官方的说法，Mountain Lion 将拥有数百项的新功能。其中不少来自于大红大紫的 iOS 系统，比如深度整合的 iCloud 服务，以及 iMassige、Siri 和通知中心的加入等等，另外还有全新的 Safari 浏览器和 AirPlay 等软件的更新以及其他细节上的调整，这里便不做累述。

除此之外，比较能吸引玩家注意的便是新系中统引入了 iOS 平台的游戏中心（Game Center），除了和 iOS 平台共用账号外，亦能进行跨平台的联机对战，在电脑上打成就自然也不是梦想。做进一步的推断，跨平台游戏的存档若是可以通过 iCloud 进行同步，那么这便和索尼在 PS3、PSV 上提出的无缝游戏的概念不谋而合，虽然官方并未有这方面确切消息的公布，但从技术层面上来看完全可以轻松的实现，现阶段已经有一些游戏能够通过 iCloud 进行存档的备份和恢复。



“非主流”的奋起直追

无论苹果如何唾沫横飞地列举众多数据来证明 MacOS X 的用户增长速度比对手来得更快，却依旧改变不了 Windows 的霸主地位，毕竟用户基数的巨大差距并不是在短时间内能够弥补的。MacOS X 是个优秀的操作系统，但局限性也较大。对普通用户来说，它既没有 Windows 方便，游戏资源也更少。

iOS 系统的巨大成功使得苹果对于桌面操作系统的野心不断扩大，这也是为什么它会在 Mountain Lion 中不断地加入 iOS 的功能。iCloud、iMassage、Siri 等功能的深度整合能够有效地提升用户的滞粘度，也能够让那些之前并未接触过 Mac 系统的用户能够更快地上手。另外 Game Center 的加入，无疑会让 MacOS 平台游戏较少的情况得到改善，使其更为接近主流消费者的市场，产品链的部署也将更加的成熟和完善。iOS 庞大的用户群将会对 MacOS 设备的销售起到积极的推动作用，不过笔者相信这只是 Mac OS X 奋起直追的第一步，以后还会有更多的惊喜在等着我们，毕竟它是苹果公司。

iOS6

虽然此次并未公布新款的 iPhone，但苹果为我们带来了全新的 iOS6 操作系统，并向开发者提供了 Beta 测试版本，相信正式版届时将随着新款 iPhone 一起面世。

苹果自豪地宣布 iOS6 将带来多达 200 项用户功能更新，主要的变更有以下几点：

全新的地图服务

众所周知，苹果在以往的 iOS 中采用的是 Google Maps 的地图服务。或许是出于成本，以及用户体验方面的考虑，纵然 iOS 和 Android 有着正面的冲突，但苹果并未放弃与谷歌的合作，毕竟 Google Map 的地图数据非常的成熟和完善。不过随着财大气粗的苹果收购了 C3 Technologies、Placebase 等地图公司后，其在地图数据领域的实力得到了很大的提升，“去谷歌化“自然也是顺利成章的事情。

此次的新地图应用苹果是自行研发了 3 年的产物，除了有 Turn-by-Turn 的实时导航功能外，还带来了全新 3D 建模视图以及卫星 3D 实景地图，并且支持旋转和缩放，用户通过它可以从不同的角度鸟瞰城市的全景。此外，新地图程序的部分功能还集成了对 Siri 的支持，用户可以方便地使用实时语音导航、实时路况的查询以及本地搜索等，程序内收录了超过 100 万家的商家信息。

从测试版体验的情况来看，新款地图应用的的界面拖动很平滑，相比 Google Maps 要流畅不少，不过也有试用者反映称新地图对美国以外的地区支持并不是很理想，希望苹果能在正式版中做出改善。



Siri

聪明的 Siri 终于在 iOS 6 中学会说中文啦，其中还包括粤语和闽南语这样的方言。除了会说中文，此次 Siri 还将为用户提供强大的体育、电影、餐厅等相关在线信息的查询服务。这将给不少球迷朋友带来福音，它可以告诉你球赛的即时比分，也可以告诉你比赛进行的情况，甚至还可以应用于将要举办的伦敦奥运会的官方信息的查询，绝对是一个方便且大人气的功能！此外，Siri 的最大突破是可以启动第三方程序，这个功能意味着任何应用都有可能借助 Siri 进入 iOS 系统，



比如全新的 Eyes Free 功能，通过在方向盘上安装一个专用按钮，Siri 可以和汽车系统更好地整合，解放你的双手，使用户在开车的过程能够安全而快捷地掌控自己的手机。包括宝马、通用、奔驰、路虎、捷豹 奥迪、丰田、克莱斯勒和本田等诸多汽车制造商已经承诺将于未来 12 月内将该功能装集成到自家的产品上。

Passbook

在 iOS 6 中，苹果还为用户提供了一个名为“Passbook”的全新功能。如果你还在为钱包里各种各样的会员卡，优惠券感到头疼不堪的话，那么 Passbook 将会解决你的烦恼。

Passbook 应用集成了会员卡、电影票、优惠券、登机牌等信息，并以二维码形式储存。用户可以方便地在 iOS 系统中统一管理这些私人信息的凭证。另外 Passbook 可根据事先设定的地点时间，或是通过定位功能，当用户处于相关的商场或是店铺附近时，对应的票务优惠信息便会以二维码的形式自动显示在锁屏界面，非常的方便。

http://ipdf8.blog.163.com

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

插画：木仙&K.LL



UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★到本期为止，300期大抽奖活动就结束了，大家记得要在7月26日之前寄出读者回函表哦！参加抽奖的资格是集齐三期印花，如果你之前不幸错过其中一本杂志，可以赶紧去ucg.cn补买。

★七八两个月，杂志社会有不少活动等着大家，目前还不方便透露其中详情，可以告诉大家的是这些活动非常厉害！相信下期就会披露一些内幕了，大家不妨期待一下。

★说到下期杂志，要提醒大家的是，下期将是一年一度的暑期特刊。可能有些新读者还不太清楚什么是暑期特刊，暑期特刊相当于是对上半年游戏的一个总结，会有很多特色内容，以帮助大家在暑期之中更好地玩游戏，此外也会有一些大的精彩策划。具体可以参见封底的内容预告。

★最后要吐槽的是，最近这一两个月真是体育迷的节日：法网、NBA总决赛、欧洲杯、温网、奥运会……单位的一干体育迷忙得不可开交，不过大概是因为太满足于看，缺少亲身参与，最近得病的编辑也不在少数。读者朋友们可要引以为戒哦！

Email The Chance for change：看了八老师的小编寄语，工作娱乐只为了让自己开心，很是赞同。但是，神马时候学习也能只是为了让自己开心，那么这个世界就完美了……我知道我碉堡了orz。

俗话说，兴趣是最初的老师。若你对学习充满兴趣，自然会从中感到快乐。但我国教育体制现状是，学习就是为了考试，而不是为了满足兴趣增长知识……在这种环境下还能从学习中获得快乐的人大约都有点抖M体质吧。但话说回来，也不能因学习不能带来快乐就排斥它，毕竟这些知识在以后参加工作时都会或多或少起到一些帮助，所以就当是为了自己的未来，也请各位学生读者们做到"努力读书，拼命玩"！

Email B上校：只给八老师，您不要在这样暴走催稿了，这对身体不好，如果您觉得不爽，您这样想："这年头，谁都不容易。当学生不容易、当家长不容易、当兵不容易、当编辑不容易、当领导人更不容易……"

可是我觉得这么想了之后我会觉得自己更不容易orz。其实自从上次暴走之后，各位编辑们交稿的效率明显有所提高，果然人民的监督很有成效。

Email JUNE：看了301期的"读游戏"，才发现马克斯·佩恩原来是如此悲催的一个家伙，他的人生真是一场在黑暗边缘起舞的华尔兹啊。如此出色的剧情，真应该拍成电影！

其实马克斯·佩恩是有电影的，只不过素质不敢恭维。伽蓝之所以这么命名另一个隐晦是我已经全成就了，所以华尔兹在黑暗边缘，没过那个模式的他如今还在黑暗之中……

http://ipdf8.blog.163.com

编辑微生活

Bing bing 更来福

微软为了宣传自家的搜索引擎 Bing，一直有举办 Reward 活动，只要注册一个微软账户并开启 Reward，每天就可以靠完成各种任务来赚取点数，换取各种各样的礼品，其中就包括了 Xbox LIVE 的 MSP 点卡和金会员资格，还有亚马逊购物卡等等。因为这些礼品是完全免费的，而且每天只需要花 3 分钟左右的时间去完成任务，实在是不拿白不拿。第一个打听到有这个优惠活动的无双总帅纱迦首先试水，很快就凑足了兑换 400 点 MSP 的点数，然后火速买了一个德版的《科南》，轻松入手了大量成就点数，羡煞旁人，于是各个有 X360 的小编——包括刚刚入手新 X360 的小编伽蓝都立刻加入了刷 Bing 点数的行列，每天都在内部软件通讯群里互相提醒，好不热闹。其他没有 X360 的小编们笑称这是在用节操换点数，谁知道没多久纱迦就有了新发现：用点数兑换的亚马逊购物卡，竟然在只能用信用卡购物的境外亚马逊网站通用，许多国内根本买不到的锁区成就/奖杯神作靠这些购物卡一样可以手到擒来！于是……

来福啊！我快要凑够 500 点换第一张点卡了！

刷得太慢了，我都快刷出一个月金会员！那可是 999 点！

先用先享受，亚马逊购物卡已入手！

你们太弱了！我的第二个锁区神作要来了！

我刚刚作出了一个艰难的决定——看我开十个号一起刷！



软得太迟

小编伽蓝是个奖杯迷，接触 PS3 较多，对于这台主机自然是较为偏爱，所以虽然经常自称“次世代观察员”和“只是一位 PS3 玩家”，但只要一听到稀饭和华尔兹等 X360 玩家嘲笑 PSN 网络差劲就会挺身而出为索尼争辩。没想到最近的 PS3 版的《马克斯·佩恩 3》伤透了他的心，先是因为单机模式有无法开枪的 BUG 导致他数次在挑战 New York Minute Hardcore 模式时各种无辜惨死，然后是网战各种无法加入对战，原本以为是 PSN 网络问题，结果发现用美服玩《马克斯·佩恩 3》的铃各种顺畅，花了几个小时对比后发现竟然是 PSN 港服不给力所致。综上所述，加上考虑到自己日后还要玩各种有网战的游戏，伽蓝痛定思痛，一咬牙就买了一台 X360 Slim，借来华尔兹的 X360 版《马克斯·佩恩 3》，誓言要把这变成自己的第一个全成就游戏。这原本是个励志的故事，不过在几天后，铃在编辑部宣布了一件喜事——

我把《马克斯·佩恩 3》白了！

这，这不可能！

继华尔兹后，铃是编辑部第二个通过 New York Minute Hardcore 模式的编辑，可惜啊，大家原本都对伽蓝寄予厚望的说。

早跟你说买个 X360 版好，你又不信。

作为一个软软，我不得不感叹一句：错失太易，软得太迟！

Email 伊邪那岐：忍不住要抱怨一句，P4G 官网的刮卡集壁纸活动的概率太奇怪了吧？连抽了 10 天居然没抽到一张番长的卡，闹哪样这是？

君不见八老师死活抽不到久慈川理世、九老师死活抽不到天城雪子吗？你绝对不是一个人在战斗！

Email 仙德瑞拉的诡计：我最近被一个无聊的问题困扰着，我真心是 MGS 真饭，掌机上出合集版很想买啊，但是不知道买日版还是美版超困扰啊。我是属于声控的，PS2 的时代打的英文版，感觉 Snake 的英文声音很睿智我蛮喜欢的。不过前两年的《和平行者》中大家明夫沧桑老男人的声音我也好喜欢，特别是最后冲电话喊“老子就是 BIG BOSS”那段也好帅啊……咳咳，一般这种情况我都会买日版，可我也知道看老美说日文会有违和感，而且 MGS 我一直都打的美版（我指正传），总之我真的不知道买哪个版本好，这个老游戏不考虑语言环境问题各位能给我建议的话我会很高兴的。

看来选择性障碍都是玩家们的通病呀，类似的“不知道该买哪个版本的游戏”、“不知道该买哪台主机”的来信小编们经常会看到。这个问题如果让八重樱来回答的话一定会选择日版吧？

从我个人角度来选肯定是日版无误。不过根据同学你的游戏经历，其实本人建议你买的是——港版，港版同样是美版内容，而且比日版便宜不少，最重要是支持港版行货嘛。

Email 苏硕：今天发邮件过来，是为了向八老师致谢的！昨天本是我的生日，但是由于跟端午节假期重叠，所以我只好一个人过（室友各自有节目外出，家人在老家，妹子回乡下去了）。就在我躲在漆黑的房间里望着窗外的大雨滂沱享受寂寞之际，我突然想起 298 期上八老师写下的话。于是我立马掏出 3DS，插上已经玩了 5 年的 NDS 版《动物之森》。熟悉的标题画面过后，我（游戏里那个）走出自己的房子，迎面走来的好友端上了现实中没有的生日蛋糕，道出了现实中一句都没听到的生日祝福。打开房门旁的邮箱，里面满满的是现实中没有收到的生日卡和礼物。我顿时热泪盈眶，忍不住跟好朋友们（游戏里的）嬉戏了一整天，还让他们见到我就说“生日快乐”！我度过了人生中最充实（？）的一个生日！于是，在这里我忍不住想向八老师表达我的由衷谢意！这种生日，真的是，真的是太快乐了！哈哈哈，哈哈，哈哈哈哈哈……

不由得流下了同情的泪水。

不由得流下了同情的泪水 +1。

排楼上。

居然玩了 5 年的《动物之森》！我才坚持玩了 2 年啊……自愧不如，找个旮旯画圈圈 ING。

Email 假面骑士 Decade：这个暑假高中考完，我就两件事，一是减肥二玩，所以我给自己定了个口号：努力减肥，拼命玩！

曾几何时高考假之后我也给自己定了个目标是玩和增肥，但结果整个暑假都在玩还越来越瘦了……所以不知道这算不算一种减肥方法呢（-_,-lll）。不过玩也好减肥也好，注意身体才是最重要的哦！

这种减肥目标一点都不科学啊，大家都知道一旦玩起游戏来就是直接坐一整天的，何谈减肥？除非你玩的是体感游戏……

身为资深胖子，本刀必须提醒这位同学，你这俩目标绝无同时实现的可能！

http://ipdf8.blog.163.com

Email 司马缸：看了 300 期的光盘后，才知道洛克老师竟然真的像 299 期说的那样，像姚明！八老师我只看见了侧面，只从外表完全看不出来八老师的性格啊。难道这就是传说中的“人不可貌相”吗？

我的一切辩解在大家的想象力面前都不堪一击，所以，你们觉得像就像吧，我放弃反抗了。

似乎在 300 期光盘上小小露脸之后就不断有读者写信来问我为什么不多点镜头，其实吧，我个人是这样觉得的，我的身分，首先是个编辑，其次才是个女编辑。既然是编辑，首要工作自然是制作出大家爱看的杂志，我也希望大家能更多关注我的工作，而非我的长相 orz。当然，如果组织需要的话，偶尔露个脸也是可以的，大家可以期待一下 *^_^*。

大连市 李大鹏：为什么最近的《游戏机实用技术》一期比一期给力？为什么？“骗”了多少读者的腰包啊！又是与贴吧联合，又是编辑部格斗大赛，又是巅峰 300 期，简直不给读者一点喘息机会！

因为 5 月病刚过，小编们自然能够精力充沛地制作给力的内容啊。所以想喘息还早着呢，紧接着还有暑期特刊和 TGS 特刊！

“斗剧2012”中国地区预选赛即将打响！

由日本著名的游戏杂志《月刊 ARCADIA》主办的“斗剧”是国际著名的格斗类电子竞技赛事。比赛项目包括了最新的和最具人气的格斗游戏。

自首届“斗剧”于 2002 年举办以来，“斗剧”一直以严格的预选制度以及完善的赛事体系而获得许多格斗玩家的好评及认可，同时“斗剧”赛事还提供了海外选手的参赛名额。在世界玩家眼里“斗剧”便是集合世界所有强者格斗玩家而形成的玩家盛事，这使得斗剧迅速成为了世界最大型也是最具有含金量的的格斗游戏大赛。

今年的“斗剧 2012”大赛将于 8 月 4~5 日在日本东京举办，深圳市拳霸科技有限公司联合游戏机实用技术、深圳动漫节组委会历时数月，申请到中国区《超级街霸 4AE》及《灵魂能力 V》项目各一个名额。本次斗剧 2012 中国地区预选赛将会在第四届深圳市动漫节上进行，将会特别邀请国内外知名玩家参与，并有多名 UCG 编辑参战，同时还将在国内部分地区设立分赛区邀请更多地区玩家前来参与。获得优胜的选手除了有丰厚的奖品以外，还将代表中国参加在东京举办的斗剧总决赛。

斗剧 -SUPER BATTLE OPERA- THE 10th ARCADIA CUP TOURNAMENT 2012

超级街霸 4AE 项目

比赛日期：

海选（16 强 ~4 强 ）2012 年 7 月 21 日 11:30-14:00

决赛（4 强 ~ 决赛）2012 年 7 月 22 日 10:00-11:00

比赛机种：Xbox 360

参与方式：

1. 在赛事官方论坛、多玩、游天堂相应专区开设网络报名（http://www.szcaf.com/forum.php）

2. 通过部分街机厅进行店铺预选决出

灵魂能力 V 项目预选

比赛日期：

海选（32 强 ~4 强 ）2012 年 7 月 21 日 09:30-11:30

决赛 (4 强 ~ 决赛)2012 年 7 月 22 日 09:00-10:00

比赛机种：PS3

参与方式：

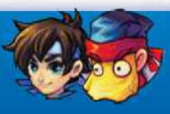
在赛事官方论坛、A9VG 刀魂专区开设网络报名（6 月 26 日开始）

更多详情请参见斗剧 2012 中国地区预选赛官方论坛：http://www.szcaf.com/forum.php

总决赛地点：广东省深圳市福田区深南大道 6007 号深圳国际会展中心 2 号馆内舞台处

聚会预告

UCG小编与你相约7月上海天下聚会



五一假期在北京举行的天下聚会取得圆满成功，杂志社为了回报全国读者的支持，将继续在国内其他城市举办有小编亲自参与的天下聚会暨 UCG 读编交流会。我们将活动的第二站选定在上海，与大家相约在暑期 7 月，共同庆祝《游戏机实用技术》创刊 300 期！小编将再次来到读者的身边，和各位共同交流互动。天下玩友是一家，魔都我们不见不散！

名称：上海天下聚会

时间：2012 年 7 月 15 日

地点：上海藏宝海湾桌面游戏（五角场店）

具体地址：上海市杨浦区五角场邯郸路 569 号 2 楼

交通方式：地铁 10 号线五角场站 5 号出口至下沉式广场，转 3 号出口至邯郸路步行 5 分钟即达

乘坐公交 133、139、99、59、168、559、942、749、812 至五角场（邯郸路）站下车即达

报名 QQ 群（上海天下聚会）：247174382

联系人：猫猫 catV

人数：60~80 人

活动内容：掌机 & 家用机交流会、与 UCG 编辑互动、参与幸运抽奖。

无锡电玩联盟暑期聚会



聚会时间：2012 年 7 月 21 日下午 1 点到 6 点（6 点后部分玩家聚餐、KTV 欢唱）

聚会地点：无锡南禅寺 南瓜酱桌游店 2 楼（在南禅寺德克士正门口右转往里走 20 米左右）

邮箱报名：admin@cntgbbs.com

报名手机：13665173739

报名 QQ 群：49481305

联系人：谢越

人均消费：每个人收费 20 元，雪碧可乐畅饮（晚上聚餐和唱歌活动 AA 制）

聚会微博：weibo.com/cntgbbs、t.qq.com/cntgbbs

聚会内容：利用 UCG 天下聚会建立的品牌效应以及电玩口袋 -CN 电玩娱乐综合社区作为网络平台使各个玩家有一个交流机会，为玩家营造一个良好的交流平台。本次聚会本着为玩家服务的态度，希望能让各个玩家在交流中增进彼此的友谊。此外，本次聚会将有马车 DS 海湾赛道全球纪录保持者等重量级人物到场。

聚会游戏：太鼓达人 DX、山脊赛车 vita、马车 7 等比赛；口袋妖怪、怪物猎人等游戏交流。

南宁天下聚会 太鼓夏日祭

咚咚咔咔咔咚咔咔咔，夏日祭里怎能少了太鼓的身影呢！

听到咚咚的声音有没让你热血沸腾呢？这里是太鼓爱好者的乐园！参与还可获得可爱的小礼物！！还等什么！！挥起手中的鼓棒，跟随和田咚和田咔一起创造属于你我的夏日祭吧！



聚会时间：2012 年 7 月 28 日 -29 日 10:00-16:30

聚会地点：南宁市国际会展中心 2 号厅月邪夏季盛典游戏区

聚会内容：wii《太鼓达人》比赛；PSP、3DS 联机交流等

报名电话：0771-2022450

联系人：AM

咨询 QQ：1668764095

活动 Q 群：195436193（加入时输入验证：夏日祭）

人均消费：30-60 元

聚会微博：http://weibo.com/yxacg

我们的口号：还在家里孤军奋战？赶紧加入我们，以游会友吧！参与还有机会获得纪念小礼物哦。

http://ipdf8.blog.163.com

本期流行游戏

《女神异闻录 Persona 4 黄金版》

狼来了、九兵卫、八重樱

这游戏怎么这么长……

——游戏时间 100 小时以上但还在忙乎各种日常的狼来了

《链锯甜心》

胜负师、八重樱、铃

Bad end 太虐心了！明明是这么欢乐的游戏，结局是要闹哪样？

——一不小心打出 Bad end，八重樱哭泣道。

《特别行动 战线》

华尔兹、金馆长、铃

原来迪拜也能破成这样。

——面对游戏中被破坏的迪拜，华尔兹酸道



《口袋妖怪 黑·白 2》

洛克、金馆长、宇宙人

好劲敌我这次送你只萌蛇蛇～

——前作选藤叶蛇吃尽了苦头的宇宙人果断扔下节操换小球獭

脸圆不是罪

剧本：胜负师



读编微话题

游戏机实用技术官方微博U：SE 的神秘网站 FinalFantasyVIIpc.com 开张。顾名思义，经典名作《FF7》将登陆 PC，游戏将加入网络元素，如对应云存储、花钱买 DLC 加强角色能力、随时分享游戏进度等等，并支持微软的成就系统，由此看来本作将是 Windows for LIVE 游戏。游戏价格还不到 100 元人民币。赶紧让《FF7》出现在你的成就列表中吧！

– 评论 –

MEI_JIN：不是纯网游吧，别破坏这个经典之作。真心希望是 SE 能用心重制《FF7》，而不是一味出外传榨取剩余价值。

唐唐唐唐 _ 甲鸟 _：只要是《FF7》哪里我都愿意。最好是 PSP、PSV 吧～

泡芙 -- 牛奶：家用机电脑化？电脑家用机化？不管怎样，都是一大乐事啊！以后拿台手提就全机种制霸了！

李子乔 - 国米：肯定不是登陆 PC，想想《FF7》的作品吧，FF7 AC、BC、CC、DC，明显的 FF7PC 是代表一个外传作品的，登陆平台还未定，只登陆 PC，SE 恐怕会赔死。

独一无二的绝对：掏钱包。

到香霖堂收租的 9：PC 版要是用《FF10》的画面我愿意 QAQ。

OH 忧雨求过：SE 还记得大明湖畔的《FFV X Ⅲ》吗？

MADAO- 平井君的笑颜：个人感觉这个可能是 7 代新衍生作。根据之前的 FF7AC 推测来看，我觉得应该是“Prime Child”之类的缩写，是 PC 的一个新的衍生作副标题。

Email 天 O 美好星空 O：看了 300 期的“普尼利的实习记录”后，我觉得我和他有点像。同样是在不知情的情况下高中毕业就被父母骗进了国企，没同龄人，没共同语言。其实我当初的梦想是加入你们，300 期让我重新点燃了梦想，我想知道成为阳光会员的条件，即使梦想不会成真，我也想努力看看。

有时候，只有我们真正地去踏出追寻梦想的第一步，才会发现梦想其实也并不远，同样是由阳光成员变成编辑的我与你共勉。

阳光学园的大门随时都向任何有志成为游戏编辑和撰稿人的玩家们打开，遥想当年稀饭也是在我严厉的调教下才终于成材啊！

你们两个原来一早就搞上基了我会乱说吗！想要加入阳光学园的读者们请牢记 hr@ucg.cn，只要你来信提出申请并填写好我们回信中附带的简历，并按照要求提供一份能证明自己能力的文章，通过审核后就可以加入阳光育成计划了。

Email ji：昨天我做了一个奇怪的梦：早上醒来发现床头有个精灵球，打开一看是个皮卡丘，我正要去摸它，它突然使出了十万伏特，把我电昏在地，醒来发现自己正处于浣熊市中，我疯狂地向外跑去，这时从天而降一个暴君，一拳把我击昏了，之后我又醒来了发现自己身处黄石公园，之间岩浆四溅正要碰到我时，我醒来了。求小编解梦。

按照梦的景象直译过来就是“《口袋妖怪》雷死了！”，“《生化危机 浣熊市行动》玩得我快晕了”，“2012 莫非真的要到了！”。这位读者，请不要太悲观，生活中还有很多美好的东西。

哪有那么复杂，我看就是这位读者在梦游，先是碰了一下电插头被电了一下，然后被老爸揍了一拳，最后打翻了热水壶，终于被烫醒了！

我能吐槽没几个人能熬到第三步才醒么……

武汉市 常皓月：我是一名高二学生（9 月份就要进入高三地狱了 T_T），在期末考前妈妈答应我，只要期末考考好了，在暑假就让我和被没收的 PSP 见面，可是考完后妈妈却以怕我暑假玩游戏影响学习为由拒绝交出 PSP。没游戏，好痛苦！各位编辑在读书时候遇到这种事情的时候怎么办呢？

那时候我的方法就是和父母沟通，保证一天的游戏时间低于学习时间，这样父母就同意我玩游戏了！

遇到这种情况切勿冲动，否则父母会认为你为玩游戏而做不理智行为，更不准你玩了。

300期纪念

http://ipdf8.blog.163.com

Email 张子龙：什么？！九兵卫你这宅属性 9999 的货竟然看《荒野求生》？！你是自己一个人看还是把你的俺妹粘土放你旁边一起看？你忍心吗？哈哈哈。其实九兵卫可以找编辑部里剪录像的师傅让他们把所有七季《荒野求生》里贝格吃各种花鸟鱼虫的视频剪成一个集锦。哪次编辑部里再有争论去宝加敬还是开封菜的直接关门放贝格！我包编辑部里众编看个两分钟就顿时食意全无回桌写稿去了。那当然，看着一个人在你面前吃活生生的蜘蛛蝎子骆驼“蛋”之类的你们觉得还有去吃饭的必要吗？哈哈！

为什么我觉得自己看完后食欲反而大增？能吃上一顿正常的饭是多么美好的一件事啊……（嘎嘣脆，鸡肉味！）

原来这部美剧的主旨是忆苦思甜吗？

没错！八老师你看过之后就再也不会抱怨楼下的快餐店难吃了！

洛克你敢不要说得那么理直气壮吗？每次下班先喊着要去吃 M 记 K 记的人就是你吧！

我分明是替大家说出了心声而已呀！

Email 金文鸣：其实，我有一个问题想问很久了，各位编辑中似乎有不少人在养宠物？有考虑把它们带来编辑部给大家围观、抱抱兼合照一下嘛？其实目前我觉得编辑部缺少的不是有萌点（例如八老师）、有亮点（例如洛克）和有猥琐点（例如金馆长）的编辑，缺的是一个有爱的吉祥物，所以我建议小编们在编辑部里养一只动物当做吉祥物。我个人比较喜欢的有仓鼠和苏格兰折耳猫，前者占用空间少，样子够 Q，后者不但外貌有特色，还可以逮老鼠，一猫两用，实在是再好不过了。

其实八老师的红茶和狼来了的 Woody 都曾光临过编辑部，两只狗狗都很友善很热情，每次都舔得我满手都是口水。

至于编辑部吉祥物，拿稀饭的狗狗来当不就挺好吗？

不行不行，狗狗太吵，仓鼠照顾起来难，我倒是觉得猫不错，就由宇宙人来负责喂吧！

为什么是我？

你不是很喜欢玩《任天狗 + 猫》吗？

一刀有话说（特别版）Vol.56



结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，“游风艺苑”月度最佳评选第 4 轮，也就是 6 月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖：Rainbow 3 数位板（价值 799 元，全新上市）

获奖者：美树本明美（兰州）**作品：**7 号《明美》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

goenitzchild（北京）	1 号《Fate/ 新章》	许懿（上海）	9 号《黑 Saber》
翔子（昆明）	2 号《怪物猎人》	陈志远（珠海）	10 号《双截龙》
月の命（肇庆）	3 号《剑侠情缘 3》	冰镇音箱（中山）	11 号《吻别》
Altoris（广州）	4 号《散华礼弥》	蔡建业（东莞）	12 号《青龙》

他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了，以上就是我们 6 月份评选活动的获奖情况。



在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到“游风艺苑 2012 年 7 月最佳作品评选”的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月 AB 两期杂志所刊登的这 12 幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上 7 月份候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：



总第 301 期（2012 年 7A）
作品：《灵魂能力 V》
作者：小尔（北京）



总第 301 期（2012 年 7A）
作品：《2012 欧洲杯》
作者：陈志远（珠海）



总第 301 期（2012 年 7A）
作品：《天使的街道》
作者：sky（广州）



总第 301 期（2012 年 7A）
作品：《高达 UC》
作者：月の命（肇庆）



总第 301 期（2012 年 7A）
作品：《十六夜》
作者：江鸟（长春）



总第 301 期（2012 年 7A）
作品：《卡特琳娜》
作者：葫芦娃（贵阳）



总第 302 期（2012 年 7B）
作品：《猎人 MM》
作者：RCao（广州）



总第 302 期（2012 年 7B）
作品：《链锯甜心》
作者：陈志远（珠海）



总第 302 期（2012 年 7B）
作品：《零 红蝶》
作者：月の命（肇庆）



总第 302 期（2012 年 7B）
作品：《Fate/Zero》
作者：Altoris（广州）



总第 302 期（2012 年 7B）
作品：《天城雪子》
作者：林家俊（中山）



总第 302 期（2012 年 7B）
作品：《原创奇幻》
作者：大墨（武汉）

Email 皮蛋：看到稀饭在“小编寄语”里评论现在的热血漫画都是基漫，我不由得想到之前在网上看到的一段吐槽：“过去看《龙珠》、《圣斗士》会想到战斗力小宇宙爆发，看到现在的少年漫画只会联想到搅基；过去看《足球小将》、《灌高》会想到虎射教练我想打篮球，看到现在的体育漫画只会联想到搅基……”，所以，变的不是漫画，而是人啊……

嗯哼，正所谓基者见基，稀饭，你以后还是快快多玩玩“夜店大师”和《偶像大师》陶冶一下性情，《质量效应 3》这种能公然搞基的游戏就不要玩了！

冤枉啊！我最近都在玩《龙之信条》，绝对是纯爷们游戏！

你太天真了，这游戏里其实是可以搞基的，而且结局里还可以同性结婚……

我，我去玩《我的世界》总没问题了吧！

这游戏里每个玩家的角色都是男的……能不基么！认了吧少年！

……

http://ipdf8.blog.163.com

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



1名

北通MVP球王2-无线锂电震动版

一等奖

2名



北通MVP特洛伊-无线震动版

二等奖

3名



北通原生铜HDMI高清线

5B 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

武汉 袁 朗

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

深圳 谢蕴之 天津 路剑平

二等奖 北通原生铜 HDMI 高清线

成都 诸 梁 上海 陈善骑
广州 王冠善

三等奖 北通原生铜USB高速数据线

重庆	柯东成	大连	陈先河
南京	朱士友	唐山	吴国钧
杭州	张绍伯	烟台	刘孟伦
青岛	刘达国	长沙	黄腾飞
佛山	卫 海	宁波	刘梁利

10名 三等奖



北通原生铜迷你USB数据线（MINI版）

本期问题

1. 你对本期杂志有何评价。
2. 你觉得杂志目前对你的游戏生活帮助大吗？
3. 你认为目前杂志最缺乏的内容是什么？

（本期互动信箱抽奖活动截止 2012 年 7 月 20 日，平信以邮戳为准。）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

游戏・人

《游戏・人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏・人》读者服务部（收）



邮政编码：730020
电　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

《游戏・人》第 46 辑，定价 16 元。《游小说》第 7、10、13、19~23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 18 辑、第 19 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 2 辑，定价 24 元，第 3 辑、第 5 辑，定价 19.8 元。《OtaQ》亚洲动漫游戏文化专门志第 2 辑，定价 32 元。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net



《掌机王 SP》第 14、15、22 辑，以上每辑定价为 12 元。《掌机王 SP》第 34、41、43、55 辑、第 62、63、65、71、74、75、77~79、83、84、88、89、91、92 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96、104~107、109~111、113~115、131、133、148、158 辑，定价 9.8 元，160、162、163、165、170、171、178、182~185 辑，定价 12 元。《掌机王 SP》第 103、151，定价 14.8 元。《掌机王 SP》第 164、167 辑，定价 16 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、15~18、28、38、42~46、52、54、55 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.6》，定价 28 元，《PSP 专辑 Vol.14》、《PSP 专辑 Vol.16》、定价 32 元，《PSVita 专辑 Vol.2》，定价 32 元，《NDS 宝典》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.6》、定价 12.00 元，《怪物猎人狩猎志 Vol.11》，《怪物猎人狩猎志 Vol.12》，《怪物猎人狩猎志 Vol.13》，定价 18.00 元。《3DS 专辑 Vol.2》，定价 32.00 元。《手游 PLAY》第 1 辑，定价 25 元。《卡牌・桌游》第 9~12、14 辑，定价 15 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社



邮政编码：730000
电　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

总第 203~205 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 271~275 期、总第 278 期、总第 282 期、总第 287 期、总第 288 期、总第 293~296 期、总第 299 期、总第302期，定价12元/期。总第220期、总第223~226期、总第 232 期、总第 233 期、总第 235 期、总第 246 期、总第 247期、总第251期、总第257期、总第260期、总第262期、总第 265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期、总第 254 期，定价 15 元 / 期。总第 137・138 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 267・268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277 期、总第 300 期、总第 301 期，定价 18 元 / 期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　话：0931-8663118
Email：acgbook@163.com



《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价 42 元；《萌×绘》第 1 辑，定价 25 元；《Fan48 AKB48 资讯综合志》第 1 辑，定价 28 元；《光明之心资料设定集》，定价 45 元；《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价 45 元；《龙天动地 怪物猎人官方画集》，定价 38 元；《传说系列编年史》，定价 42 元《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 9.8 元 / 辑《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3–5，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、28 期，定价 19.8 元 / 期；第 29、30、31、34 期，定价 22 元 / 期；《模魂志》第 42、43、44 期，定价 15 元 / 期，第 63、66、67、69 期，定价 18 元 / 期。

http://ipdf8.blog.163.com

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



在编辑部过的生日，简单而温馨。（新编宇宙人生日）

摄影：九兵卫

伽蓝



也许是PSN和我相性不合吧，这几年来每每进行有网战的游戏我都要因为网络原因被折腾得半死，比如说大热的游戏搜不到人，网战进不了房间，无法连接服务器等，我不怪PSN，是我自己不好，不过我不折腾啦……在制作这期杂志期间，由于被《马克斯·佩恩3》的网战实在气得不行（本人港服，貌似出现问题的不止我一个，而且连接问题似乎仅出现在港服），头脑一热去买了台X360，经过一个星期的LIVE体验，说句真心话，且不谈两者的网络优劣，单纯就玩家的氛围而言，LIVE确实要比PSN强出不少，这主要体现在LIVE的派对功能上，PSN在登录后经常只能看着一串长长的好友列表却无可奈何，而LIVE经常一上线就被拉进派对进行跨游戏聊天，玩家的距离很容易被拉近，而且LIVE有专属的社区网站，除游戏外几乎所有操作都能在网页上实现，这些都是PSN所欠缺的，衷心希望索尼能在游戏社交方面加把劲。

最近一个月玩的游戏都只有《马克斯·佩恩3》一个，首先恭喜铃和华尔兹得道升仙，而我既然在PS3上还没拿到白金，那就在X360上再战一个月打全完成对自己的承诺吧……哦对了，马上DLC就来了，华尔兹赶紧来合买！

本期个人签名

“我只能说我有些难过，我也真心真意地等过。”——拜拜，PSN！

华尔兹



※NBA这个赛季已经打完，本人之前曾在杂志中大胆预测过最终将是雷火大战，而早在春节合刊中就预测热火会赢得总冠军，结果一切都我预言的一样，各位买篮球彩票的还不赶紧巴结巴结我？

※来说说皇帝，从一开始詹姆斯就备受争议，确实，他长了一张不逊于“硫酸脸”的脸；不可否认，他怎么看都像个猩猩。不过，除了他娘亲和别人乱搞外，我从未听过他的任何丑闻，没有强X案，没有在更衣室玩过枪，在场上也没有肮脏的动作。然而这么一个球员却被不少人当做反派来看待。他抱团，不为证明什么，只是为了圆自己一个冠军梦，就这么简单。

※一部好的电影，不是靠“保护”才能发光的。如果你足够优秀，观影者不在乎多掏一张电影票的腰包去给你捧场。国内影人一再抵制外国大片，不妨先回头看看自己那些不尊重观众的劣质电影。“实在是因为没得看了，只好选择你”，这样换来的票房数据真的值得我们骄傲么？

本期个人签名

游戏版《超凡蜘蛛侠》真的可以用Amazing来形容了。

稀饭

【衣】最近把《我的世界》里的三个免费人偶服装都拿齐了，最大的感慨是为什么这些服装的解锁条件是单独的，如果能够和成就绑定该有多好。不过这样一来游戏的追求目标也变多了，算是有好有坏吧。

【食】6月26日～6月28日汉堡王推出了买皇堡送皇堡的优惠，当即和纱迦、华尔兹和伽蓝去了一趟，出发前大家都拍着胸口说要当场干掉两个皇堡，结果华尔兹的第二个皇堡最后给了他妹子，伽蓝的送给了熬夜加班的八老师，我干脆拿了兑换券，准备以后再来吃的时候再拿，只有纱迦一人勇战两个皇堡，无奈份量太厚道，最后还剩了半个没吃完。回头一想，如果是麦当劳或KFC搞买一送一，连吃两个汉堡应该是不成问题，品质差距一目了然啊。

【住】趁着自己把台式电脑搬去宿舍，又和室友改造了一下房间摆设，搞定后成就感十足，总算理解当年老妈为什么没事就要把家里的摆设换一换位置，实在是对生活品质大有改善。

【行】上期截稿时又回了一次老家，返程时因故又重新坐上了长途客车，而且这车子行驶途中还不开灯，顿时让带着两本小说的我傻眼了。看着身边的乘客们纷纷拿出智能手机刷微博、听歌和看电子小说，我顿时觉得自己是个化石级别的原始人。



Now Playing

《质量效应3》新结局DLC+网战，《马克斯·佩恩3》网战，《我的世界》，《战争机器3》网战

纱迦



★《灵魂能力V》进了斗剧，中国还捞到一个名额，然后被狼来了等人拉去报了名。虽然以本人的实力而言离出线那是差得比较远，不过重在参与，相信这也是一次不错的体验的。顺便希望今年能诞生斗剧史上第三个海外冠军，希望还是有的！

★伽蓝同学有将近60个白金，所以本期毅然购入X360让不少同事都大跌眼镜。不过仔细一想也属正常，编辑部里其实并没有绝对的主机饭，有的只是游戏饭。作为一名游戏编辑，有着天然优势来体验不同机种上的优秀游戏，自然没必要在一台主机上吊死。Life is short, play more！——虽然这是Xbox的口号，但对所有玩家来说都是真理。

★自从买了Windows Phone手机之后，两周时间内全成就了11个游戏，因为数量众多，这里就不一一列举了。其实从效率来说，打手机游戏并不比打光盘游戏高，但胜在便宜，我一口气买了12个游戏才花了90多块钱，而换来的成就却有2000多点。而且手机游戏玩起来比掌机游戏更方便，加上又有创意，往往是还没感到厌烦就已经打完了。所以总的来说还是相当超值的，成就犯们不用考虑了。

★年初和4位香港朋友组队参加一项世界性的成就大赛，如今赛程过半，我们这个ASIA THE BEST队伍以领先第二名4万点成就的成绩暂时排名第一，用足球术语来说我们拿到了半程冠军。在单人成绩榜上，本人年度得分排在第24名。上半年打的成就神作比较多，下半年要多打大作补回游戏感受！

本期个人签名

终于买到了德版《科南》，我的成就神作收集之旅迈出了坚实的一步，泪流满面！

http://ipdf8.blog.163.com

星夜



★进入7月之后终于可以稍微闲下来，准备把攒了两个月的电影和美剧一口气看完（貌似有难度……）本来应该是出游的好机会，无奈天气实在太热，清闲却出不了门的暑期伤不起啊。

★送姐姐和小外甥去机场的路上，接连四次滂沱大雨，然后瞬间变得艳阳高照，汽车不断穿梭于下雨地带和阳光地带，隔个五六公里都能呈现出两种截然相反的天气。想想如果换作是海边公路的话，这样的气候变化应该也是挺不错的景致。

本期个人签名

空气湿度长期保持90%，再这样下去我就要变成鱼了。

九兵卫



【DQM】3DS的《DQM》游戏时间过百，完全没有枯燥的感觉，Wi-Fi对战和官方每天安排的新配信内容可以玩上很长时间。接下来的暑期对于我来说意味着音乐季、格斗季，《太鼓》、《初音》、《P4U》、《GGXX AC+》这些游戏足够我消磨炎炎的夏日。

【初音演唱会&ASL】金秋十月有初音演唱会和ASL上海站，或许这是几年来最幸福的十月了吧，Live给我们带来的能量可以足足振奋几年甚至更久，anisong最高！

【OtaQ】最新一辑《OtaQ》7月中旬就能和大家见面，这次我们增设了常驻日本的摄影记者，为大家带来第一手的ACG活动报道。有更多的授权合作以及更多的原创内容，这样每辑《OtaQ》才会有进步，具体内容详见封底广告哦！（被老编踢飞……）

本期个人签名

上海天下聚会，小九恭候大家的光临^^；

胜负师



［铂］七月的活动可真多，预计自己会飞两次上海。带上小V刷移动距离的时候又到了。

［金］《链锯甜心》白得有点太过顺利，难度过低成了我对本作最大的不满。只要增加少许阻力，顺便加一两个爽快的挑战模式，那么本作可以让我收获更多，须田大大这次让我失望了。技术上高于《英雄不再》，但气场上低于《英雄不再》，这是我对"锯妹"的评价。

［银］我最近每天都睡六个小时，12点睡6点醒，1点睡就7点醒，比闹钟还准。离上班还有两三个小时，用来补补电影、动画、奖杯神作非常合适。不过这样的好日子就快到头了，原因？下期告诉你。

［铜］想做"励志哥"的朋友可以试试坚持健身一年，然后每天拍一张光膀子照片，最后做成GIF发微博。



本期个人签名

超吉利的8888达成！

宇宙人



★每天在编辑部一众成就奖杯饭的熏染下，我也开始尝试去追求全成就了，月中买的《链锯甜心》自然是首个拿来试刀的游戏。记得游戏中有一个成就要收集Stage2屋顶上所有的金币，这关我目前打了4遍，第一遍是完全不知道有这个成就随便玩玩，后来查了成就列表就开始第二遍了，谁知道塌楼那段路失手拿少了一个，之后第三遍我认认真真地搜光了所有角落的金币，但还是没解开，以为出BUG再搜了一遍结果还没有。最后仔细看了看成就要求——原来是要用冲刺拿光全部金币。看来我骨子里就不是当成就奖杯饭的体质……

眼看着最近《机器人学笔记》已经发售了，前作的"羊驼门"还一直坑在伪娘线，想想这坑也坑了两个多月了没动了，每次想玩的时候发现没时间，而每次有时间的时候发现没干劲……5月病果然害人不浅。不过这也好，至少近段时间都不用头疼怎样省下饭钱来买《机器人学笔记》了。

Now Playing

《ROOT DOUBLE》、《链锯甜心》、《口袋妖怪 黑・白2》

铃



《马克斯・佩恩3》的New York Minute Hardcore终于过了，打最终BOSS的时候果然遇到了离谱的事情，BOSS的第二发榴弹怎么都不出，等了十几秒也不出，杂兵都已经走到面前了，无奈之下只能先打杂兵，哪知道刚一探头BOSS的榴弹立马就出了，赶紧开子弹时间处理掉，好在有惊无险。按理说干掉最终BOSS之后就没有难度了，但前面遇到的各种"突发状况"实在太多，因此榴弹部分不敢有任何松懈，直到奖杯弹出的那一刻，才算是真正松了一口气。通关后点了个继续，游戏自动开始了这个模式的二周目，果断退出，谁要打这"一命通关"的二周目啊，简直是疯了。

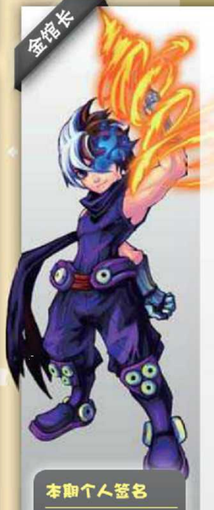
近来身体状况一直不太好，不是嗓子疼就是头疼，前几天还差点发烧，都怪电影院的空调，下次去看电影决定带一条毛毯……

收获黑子和美琴的座敷娘小粘土一对，当时以为没有预定就买不到了，不过还是在香港的某家店中淘到，各种开心。拿来买游戏的钱被花掉了，所以游戏暂时就不买了吧……在那里还看到了巨便宜的小圆粘土，但终究因太穷而没有出手。

NOW PLAYING

《超凡蜘蛛侠》、《链锯甜心》

金馆长



意大利干掉德国那场看得我是热血沸腾，之前我真没想到意大利能在90分钟内解决战斗。这场比赛给人的最大感触就是"颠倒"，德国人的心理负担明显比意大利人大，意大利人的体能反而看起来比德国人还要好。看看我们"世界上最后一个中场大师"皮尔洛轻盈地带球，朦胧中蓝色的身影变成了红黑色，身边的马尔基西奥和德罗西的身形也慢慢和加图索以及安布罗西尼重合。十年，不思量，自难忘。

最近觉得游戏设计应该遵循一个鼓励原则，如果玩家付出了足够的努力，就应该给予相应的回报，比如我干掉了隐藏BOSS，那么就应该给我强力的装备或者值得炫耀的称号（抑或成就奖杯）。这样玩下去才会有动力，如果打完之后什么都没发生，那玩家可能觉得人生被浪费了——比如我在炼狱难度花半个小时以及超过14000金币的修理费搞定三个精英怪，最后发现掉落物还不如地狱难度那些足以被我秒杀的怪物的掉落物好，我是会暴走的。

于是，我的解决办法是——花RMB买了一件顶级装备，世界清静了……

本期个人签名

啤酒、烧鸡、饼干，通通都拿来，看意大利啦！

http://ipdf8.blog.163.com

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2012.07.01-2013.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本
■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

上一期的“发售表”由于小编的失误，将“推荐游戏”中的《口袋妖怪 黑·白2》机种错误地标为 3DS，正确的机种应为 NDS，这里向所有的读者表示歉意，今后我们会加强校稿以杜绝此类错误。“发售表”是整本杂志中信息量最大的栏目之一，为了力求给大家带来最全最新的新作情报，小编会不断努力，希望各位能继续支持这个栏目并对我们的工作进行监督，我们会做得更好！

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 7 月			
10 日	冰河世纪 大陆漂移北极运动会	Ice Age: Continental Drift – Arctic Games	Activision	动作	美版
19 日	星之卡比 20 周年 特别收藏版	星のカ－ビィ 20 周年 スペシャルコレクション	Nintendo	平台动作	日版
26 日	跳舞吧 Wii 2	JUST DANCE Wii2	Nintendo	体育	日版
		2012 年 8 月			
2 日	勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族	ドラゴンクエスト X 目覚めし五つの种族 オンライン	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
		2012 年 9 月			
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
		2012 年 10 月			
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
		2012 年 11 月			
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2 : The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 7 月			
5 日	小骷髅	Dokuro	Gungho	动作	日版
12 日	时间旅人	タイムトラベラ－ズ	Level–5	文字冒险	日版
19 日	实况力量职业棒球 2012	实况パワフルプロ野球 2012	Konami	体育	日版
26 日	萌萌大作战 现代版 ++	萌え萌え大战争☆げんだいば－ん ++（ぷらすぷらす）	System Alpha	策略	日版
		2012 年 8 月			
7 日	形与声	Sound Shapes	SCE	音乐	美版
9 日	奥加旋律	orgarhythm	Acquire	音乐	日版
9 日	银星将棋 强天怒斗风雷神	银星将棋 强天怒斗风雷神	Silver Star	桌面棋牌	日版
23 日	特殊报道部	特殊报道部	日本一	文字冒险	日版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
30 日	初音未来 女歌手计划 f	初音ミク – Project DIVA – f	SEGA	音乐	日版
		2012 年 9 月			
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
27 日	地球防卫军 3 携带版	地球防卫军 3 ポ－タブル	D3 Publisher	动作	日版
27 日	伊苏 塞尔塞塔的树海	イ－ス セルセタの树海	日本 Falcom	角色扮演	日版
27 日	纸箱战机 W	ダンボ－ル战机 W	Level–5	角色扮演	日版
27 日	信长の野望 天道 威力加强版	信长の野望・天道 with パワ－アップキット	Koei Tecmo	策略	日版
27 日	DJMAX 旋风 曲调	DJ MAX TECHNIKA TUNE	Cyberfront	音乐	日版
		2012 年 10 月			
1 日	寂静岭 记忆之书	Silent Hill: Book of Memories	Konami	动作冒险	美版
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	刺客信条Ⅲ 解放	Assassin's Creed Ⅲ : Liberation	Ubisoft	动作	美版
30 日	极品飞车 新最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年秋	龙之皇冠	动作角色扮演	2012 年秋	英雄传说 零之轨迹 进化版	角色扮演
2012 年秋	街头霸王对铁拳	动作	2012 年内	最终幻想 X	角色扮演
2012 年内	小小大星球	平台动作			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 7 月			
5 日	极度混乱	Max Anarchy	SEGA	动作	日版
10 日	冰河世纪 大陆漂移北极运动会	Ice Age: Continental Drift – Arctic Games	Activision	动作	美版
26 日	女神异闻录 4 午夜竞技场	ペルソナ 4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリ－ナ	Atlus	格斗	日版
		2012 年 8 月			
14 日	无间龙头	Sleeping Dogs	Square Enix	动作冒险	美版
21 日	黑暗血统Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	欧版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
28 日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers : Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
		2012 年 9 月			
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
4 日	神鬼寓言 旅程	Fable: The Journey	Microsoft	角色扮演	美版
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
20 日	真的！我真的做出了天使	マジてん ～マジで天使を作ってみた～	Idea Factory	文字冒险	日版
27 日	死或生 5	DEAD OR ALIVE 5	Koei Tecmo	格斗	日版
27 日	纯爱舞蹈社 Sweet	ラブ☆トレ ～ Sweet ～	Boost On	文字冒险	日版
		2012 年 10 月			
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザ－ド 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
25 日	幻灵地狱	Phantom PHANTOM OF INFERNO	Nitro+	文字冒险	日版
29 日	纯爱舞蹈社 Mint	ラブ☆トレ ～ Mint ～	Boost On	文字冒险	日版
30 日	刺客信条Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	极品飞车 新最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
		2012 年 11 月			
1 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	日版
6 日	光环 4	Halo 4	Microsoft	主视角射击	美版
13 日	COD 黑暗行动Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2 : The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年 1 月 15 日	鬼泣 DMC	动作	2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	动作射击
2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作	2013 年 3 月 5 日	南方公园 真理神棍	角色扮演
2013 年内	潜龙谍影崛起 复仇	动作			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 7 月			
5 日	世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	世界树の迷宫Ⅳ 传承の巨神	Atlus	角色扮演	日版
5 日	从史上最强猎人手中逃脱	逃走中 史上最强のハンタ－たちからにげきれ!	NBGI	动作	日版
5 日	纸箱战机 爆 强化版	ダンボ－ル战机 爆ブ－スト	Level–5	角色扮演	日版
10 日	冰河世纪 大陆漂移北极运动会	Ice Age: Continental Drift – Arctic Games	Activision	动作	美版
12 日	太鼓之达人 小龙与不可思议的宝珠	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオ－ブ	NBGI	音乐	日版
12 日	口袋足球联盟 快乐足球	ポケットサッカ－リ－グ カルチョビット	Nintendo	策略	日版
12 日	时间旅人	タイムトラベラ－ズ	Level–5	文字冒险	日版
19 日	魔法工厂 4	ル－ンファクトリ –4	MMV AQL	动作角色扮演	日版
26 日	洞窟物语 3D	洞窟物语 3D	日本一	动作冒险	日版
28 日	新超级马里奥兄弟 2	New ス－パ－マリオブラザ－ズ 2	Nintendo	平台动作	日版
		2012 年 8 月			
7 日	形与声	Sound Shapes	SCE	音乐	美版
30 日	恶魔召唤师 灵魂骇客	デビルサマナ－ソウルハッカ－ズ	Atlus	角色扮演	日版
30 日	闪乱神乐 爆裂 红莲之少女	闪乱カグラ Brust —红莲の少女达—	MMV AQL	动作	日版
		2012 年 9 月			
6 日	失落的英雄	ロストヒ－ロ－ズ	NBGI	角色扮演	日版
13 日	战国无双 编年史 2	战国无双 Chronicle 2nd	Koei Tecmo	动作	日版
13 日	新 绘心教室	新 绘心教室	Nintendo	益智	日版
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
27 日	哭牙 KOKUGA	哭牙 KOKUGA	Cave	射击	日版
		2012 年 10 月			
11 日	勇气默点 飞翔妖精	ブレイブリ－デフォルト	Square Enix	角色扮演	日版
11 日	跨界计划	PROJECT X ZONE	NBGI	策略角色扮演	日版
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
		2012 年 11 月			
15 日	解放之刃 Exxiv	アンチエインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年秋	AKB48+Me	模拟育成	2012 年秋	跃出 动物之森	模拟育成
2012 年内	莱顿教授 VS 逆转裁判	文字冒险	2013 年春	怪物猎人 4	动作

http://ipdf8.blog.163.com

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 7 月					
5 日	极度混乱	Max Anarchy	SEGA	动作	日版
10 日	冰河世纪 大陆漂移北极运动会	Ice Age: Continental Drift – Arctic Games	Activision	动作	美版
19 日	实况力量职业棒球 2012	実況パワフルプロ野球 2012	Konami	体育	日版
19 日	二之国 白色圣灰的女王 完全版	二ノ国 白き聖灰の女王 オールインワン・エディション	Level-5	角色扮演	日版
26 日	真・三国无双 联合突袭 2 高清版	真・三國無双 MULTI RAID 2 HD Version	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	超时空要塞 可曾记得爱 混合包	超時空要塞マクロス ～愛・おぼえていますか～ Hybrid Pack	NBGI	动作射击	日版
26 日	AQUAPAZZA	AQUAPAZZA	Aquaplus	格斗	日版
26 日	女神异闻录 4 午夜竞技场	ペルソナ 4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ		格斗	日版
2012 年 8 月					
14 日	无间龙头	Sleeping Dogs	Square Enix	动作冒险	美版
21 日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	欧版
23 日	轮回的拉格朗日 鸭川的日子 混合包	輪廻のラグランジェ —鴨川デイズ— GAME&OVA Hybrid Disc	NBGI	文字冒险	日版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
28 日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers：Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
30 日	战国 BASARA 高清合集	战国 BASARA HD コレクション	Capcom	动作	日版
30 日	神次元游戏 海王星 V	神次元ゲイム ネプテューヌ V	Compile Heart	角色扮演	日版
2012 年 9 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
11 日	铁拳 TT2	Tekken Tag Tournament 2	NBGI	格斗	美版
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル・ワールド —銀翼の覚醒—	NBGI	策略	日版
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
20 日	交响诗篇 AO 游戏 & 动画混合包	エウレカセブン AO —ユングフラウの花々たち — GAME & OVA Hybrid Disc	NBGI	益智	日版
20 日	大航海时代 Online 第二世纪	大航海時代 Online 2nd Age	Koei Tecmo	在线角色扮演	日版
20 日	真・三国无双 6 帝国	真・三國無双 6 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
20 日	晓之护卫 三合一	暁の护卫 トリニティ	5pb.	文字冒险	日版
27 日	死或生 5	DEAD OR ALIVE 5	Koei Tecmo	格斗	日版
2012 年 10 月					
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザード 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	舞力全开 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
25 日	亡灵地带 高清合集	ゾーン・オブ・エンダーズ HD エディション	Konami	动作	日版
25 日	黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯	ダークソウル with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION	Fromsoftware	动作冒险	日版
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	极品飞车 新最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
2012 年 11 月					
1 日	大神 绝景版	大神 絶景版	Capcom	动作	日版
1 日	无尽传说 2	テイルズ オブ エクシリア 2	NBGI	角色扮演	日版
1 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	日版
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 12 月	如龙 5 圆梦之人	动作	2012 年内	第 2 次超级机器人大战 OG	策略角色扮演
2012 年内	魔女与百骑兵	动作角色扮演	2012 年内	时间与永远	角色扮演
2013 年 1 月 15 日	鬼泣 DMC	动作	2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	动作射击
2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作	2013 年内	潜龙谍影崛起 复仇	动作

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 7 月					
5 日	美食的俘虏 美食生存战 2	トリコ グルメサバイバル！ 2	NBGI	动作	日版
19 日	时间旅人	タイムトラベラーズ	Level-5	文字冒险	日版
19 日	实况力量职业棒球 2012	実況パワフルプロ野球 2012	Konami	体育	日版
19 日	阿加雷斯特战记 Mariage	アガレスト戦記 Mariage	Compile Heart	角色扮演	日版
19 日	无双大蛇 2 特别版	無双 OROCHI2 Special	Koei Tecmo	动作	日版
19 日	新・剑、魔法与学园 刻之学园	新・剣と魔法と学園モノ。刻の学園	Acquire	角色扮演	日版
19 日	数码宝贝世界 数字化	デジモンワールド リ：デジタイズ	NBGI	角色扮演	日版
26 日	那由多的轨迹	那由多の軌跡	日本 Falcom	动作角色扮演	日版
26 日	DUNAMIS15	DUNAMIS15	5pb.	文字冒险	日版
26 日	超级弹丸论破 2 再见绝望学园	スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
2012 年 8 月					
9 日	黑子篮球 奇迹的比赛	黒子のバスケ キセキの試合	NBGI	策略	日版
9 日	机动战士高达 AGE	機動戦士ガンダム AGE コズミックドライブ	NBGI	角色扮演	日版
23 日	化物语 携带版	化物語 ポータブル	NBGI	动作	日版
23 日	侦探歌剧 2	探偵オペラ ミルキィホームズ 2	Bushiroad	文字冒险	日版
30 日	未闻花名	あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。	5pb.	文字冒险	日版
2012 年 9 月					
6 日	失落的英雄	ロストヒーローズ	NBGI	角色扮演	日版
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル・ワールド —銀翼の覚醒—	NBGI	策略	日版
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
20 日	晓之护卫 三合一	暁の护卫 トリニティ	5pb.	文字冒险	日版
20 日	最终幻想 Ⅲ	ファイナルファンタジーⅢ	Square Enix	角色扮演	日版
20 日	TIGER&BUNNY 实况任务	TIGER & BUNNY オンエアジャック！	NBGI	动作	日版
20 日	猎人 幻想冒险	ハンター×ハンター ワンダーアドベンチャー	NBGI	动作冒险	日版
2012 年 10 月					
4 日	灵魂驱动者	ソールトリガー	Imageepoch	角色扮演	日版
18 日	恋爱随意链	ココロコネクト ヨチランダム	NBGI	文字冒险	日版
25 日	偶像大师 闪亮音乐祭	アイドルマスター シャイニーフェスタ	NBGI	音乐	日版
2012 年 11 月					
15 日	解放之刃 Exxiv	アンチエインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	死神在背后	角色扮演	2012 年内	Fate/ 新章 CCC	角色扮演
2012 年内	噬神者 2	动作			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 7 月					
10 日	冰河世纪 大陆漂移北极运动会	Ice Age: Continental Drift – Arctic Games	Activision	动作	美版
2012 年 8 月					
2 日	全假面骑士 骑士世代 2	オール仮面ライダー ライダージェネレーション 2	NBGI	动作	日版
2012 年 9 月					
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
27 日	特命战队 Go Busters	特命戦隊ゴーバスターズ	NBGI	动作	日版
2012 年 10 月					
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版

07.05 极度混乱

攻略预定

多机种 动作 ■SEGA ■对应机种为 PS3、X360 CERO D 推荐度 A



本作是由白金工作室倾力打造的废土风动作游戏大作。游戏的故事模式将以杰克视角的 Black Side 以及里奥视角的 White Side 这两条截然不同的路线为玩家呈现交错在末世里的故事。打通了故事模式后还有极富创意的网络部分等着玩家的挑战，玩家除了选择最多 16 的混战外，还有 4 人组队、个人赛等多达 11 种的对战规则。值得一提的是这是白金工作室首度脱离单机游戏，初次制作线上连线的多人游戏。此外游戏的初回预约特典将附送《猎天使魔女》的主角贝姐的下载码。

07.05 世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神

3DS 角色扮演 ■Atlus ■无对应周边 CERO A 推荐度 B



本作是 NDS 上的经典主视点 RPG《世界树迷宫》系列”的正统续作，系列最大的卖点是极高的游戏难度和使用触控屏自行绘画迷宫地图。这两点在本作当中得到了进化，在普通难度外还增加了一个“轻松”难度，让在 3DS 平台上首次接触本作的玩家可以更轻松地进行游戏。地图方面，本作把迷宫分为了三类，大空迷宫是开阔的未知之地，玩家需要乘搭飞艇探索，而一般迷宫还分为大迷宫和小迷宫两种，前者是发生主线剧情的地方，规模较大，后者规模较小，但里面有珍惜的宝物存在。

07.12 太鼓之达人 小龙与不可思议的宝珠

3DS 音乐 ■NBGI ■无对应周边 CERO A 推荐度 A



本作是系列登陆 3DS 平台的第一作，收录 50 首以上的新老曲目。其中耐玩度极高的“新冒险模式”是游戏中最主要的内容，玩家可以在幻想世界中展开心的冒险与故事，除了除了以演奏方式进行的杂兵以及 BOSS 战，新增的宝珠系统发动不同的必杀也是本作的乐趣之一。不仅单机模式焕然一新，本次的通信对战也相当厚道，只需要 1 张卡带最多可以和 4 名同伴一起演奏。为了方便玩家使用触控屏进行操作，游戏本体还将附赠两根专用触控笔，而笔的形状以太鼓的 1P、2P 为原型，非常惹人喜爱。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中如有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

http://ipdf8.blog.163.com

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

最近，在新浪微博平台上，我们的赞助商“友基科技”和我刊官方微博联合举行了一次“UGEE&UCG电玩装备拟人化绘画徵活动”，活动内容其实就是向广大微博网友的征集画稿，而题材则围绕“PSP娘”、“3DS MM”等“拟人化的电玩装备”展开，有兴趣的朋友不妨试试，获奖的话有数位板等超值奖品送哦！另外，6月评选获奖名单及7月候选作品资料，请参阅第114页“一刀有话说 特别版 Vol.56”。各位拿到杂志时7月评选投票页面应该已在ucg.cn上线（网站首页会提供明显投票页面入口链接），按照惯例，参与网络投票可免费下载候选作品海报级超大图，不要错过！



广州·RCao

一幅《怪物猎人3 tri》的高水准插画，装饰原始的大剑与可爱的少女形成强烈的对比，戴着烤肉面具的奇面族茶茶，挂在剑柄上发抖的小猪和在偷偷打盹的艾露猫助手等熟悉的元素应该会让看到这幅作品的猎人们会心一笑吧！



肇庆·月の命

但凡关注过“《零》系列”的玩家，通常都会对《零 红蝶》印象深刻，该作中这对孪生姐妹的人设实在是太成功了。右图中的这两位少女，形象上经过了重新演绎，但神似程度还是很高的，可谓我见犹怜。



广州·Altoris

动画版《Fate/Zero》已经完结，恐怕有不少人都被虚渊玄虐得不轻吧？如果你还在纠结痛苦的结局，就让这幅充满治愈之风的同人画作来医治受伤的内心吧。

武汉·大墨

一幅将传统人物造型与“奇幻＋科幻”风背景相融合的原创作品，整体上达到了专业级水平，无论是构图、配色还是细节处理都可圈可点，属于不可多得的精品插画。



珠海·陈志远

作为一款美少女挥电锯砍丧尸的作品，《链锯甜心》不可避免地成为了热门游戏，而风格多变的换装造型、只剩脑袋的男友等等这些元素更增强了作品的话题性，同人稿件自然少不了，上图只是开路先锋，敬请期待更多的相关画稿吧！





中山·林家俊

来自《P4G》的天城雪子因恬静的性格而受到广大玩家的喜爱。作者很好地将雪子那贵而不骄的特征表现了出来，除了细节刻画到位之外，雪子的神态也让人感受到她那份以一己之力继承家业的刚毅。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

http://ipdf8.blog.163.com

传统不死 经典回归

恶魔城 暗影之王 命运之镜

机种：3DS ｜ 类型：动作 ｜ 发行：Konami ｜ 发售日：预定2012年秋



横版动作“恶魔城”重现江湖，讲述《暗影之王》25 年之后的故事！

生与死、爱与恨，父子持刀相向，谁将是最后的胜者？

http://ipdf8.blog.163.com

OtaQ 亚洲动漫游戏文化专门志 Vol.3

112页全彩大16开+影像DVD光盘×1+大海报

让大家期待已久《OtaQ》Vol.3 暑期隆重登场。本期《OtaQ》再次带各位回到 ACG 天国日本，全方位体验在东京 Big Sight 举办的最大规模的娃展 Doll Party，同时随我们一起参加在秋叶原举办的“Culture Japan Night”——一个面向全球动漫爱好者的聚会，主办者 Danny Choo 在本辑也会继续为我们带来“Culture Japan”第二季电视节目，不仅独家官方授权并配以简体中文字幕，本期的“Culture Japan”还将增加 720p 的高清数据格式，收藏价值满点。其他精彩栏目还有 DOLL 摄影专题、日本图文游记、AKB 总选举特辑以及首次登陆国内的日本 MAGES./5pb. 的官方专栏。演唱会直击则囊括香港 ANS 现场报道以及 Suara、May'n 的图文专访，精彩不容错过。此外，本期继续送出原创海报赠品。

— OtaQ vol.3 六大看点 —

①Culture Japan简体中文节目连载，同时增加高清720p收藏版

②东京Doll Party 27全程现场报道

③DOLL摄影专栏、AKB48总选举特辑

④ANS日本网络歌手音乐祭演出报道

⑤MAGES./5pb.授权，独家官方专栏开设

⑥日本动漫歌手Suara、May'n图文采访



7月15日 全国上市



下期预告
游戏机实用技术
2012年8A｜总第303期

UCG暑期特刊

暑假期间不可不看的消暑宝典



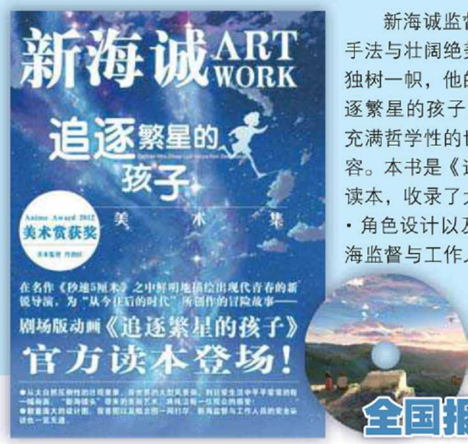
— 重头看点先睹为快 —

暑期游戏补习班
迷你特企总动员｜漏网之娱攻略集合
购机指南2012最新版
3D显示器导购入门｜玩家生活特别策划
上半年实用秘技研究大集合

一年一度的暑期特刊将于半个月后与大家见面。暑期特刊将坚持集实用性与可读性于一身的路线，既有购机指南、迷你攻略集合这样的实用内容，也有玩家生活特别策划、迷你特企总动员这样的精彩文章，务求让大家用得舒心、读得开心。而作为暑期特刊必不可少的暑期游戏补习班、上半年实用秘技研究大集合等内容又有全新进化，传承暑期特刊的独特魅力。此外还有若干好消息要向大家公布，让我们半个月后见！

新海诚 ART WORK 追逐繁星的孩子 美术集

全彩192页精装高品质画册+DVD影像光碟



新海诚监督一向是以细腻的叙事手法与壮阔绝美的风景描写在动画界独树一帜，他的新作剧场版动画《追逐繁星的孩子》讲述生与死的故事，充满哲学性的世界观令无数动漫迷动容。本书是《追逐繁星的孩子》官方读本，收录了大量高品质的美术背景・角色设计以及概念图。同时还有新海监督与工作人员的完全采访，让我们更好地了解到新海作品背后的故事。

已上市
全国报刊亭销售中

《游戏机实用技术》创刊300期纪念活动

同行十四载 感恩三百期

100,000元大抽奖

300个中奖名额，心动大奖等你来拿

– 参加办法及步骤 –

（1）请收集《游戏机实用技术》总第 300 期、总第 301 期、总第 302 期杂志印花。印花会固定出现于每期“读编往来”栏目的页角处。

（2）请用工整字迹填写本期附赠的读者回函表的相关内容，并将三期的印花贴在回函表的既定位置上。

（3）在 7 月 26 日之前将读者回函表寄出，即获得一次抽奖机会。邮寄地址为：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱，邮编：730000。

（4）总第 305 期，我们将会公布中奖者名单，同时玩家还可以在 ucg.cn 网站相关网页上进行查询。

特等奖 2名
TGS 2012梦想之旅
中奖者将亲临东京游戏展现场，一圆游戏玩家的终极梦想

一等奖 18名
PS3/PSP/PSV/X360/Wii/3DS
六大当红主机任选一台

二等奖 100名
精美实用周边礼包（北通公司提供）

三等奖 180名
《游戏机实用技术》300期纪念特制T恤



※本次活动解释权归《游戏机实用技术》杂志社所有

http://ipdf8.blog.163.com